PLANET PLAYSTATION + PLAY 2: DUE RIVISTE, UN SOLO PREZZO!

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION

# PLANET PLAYSTATION

www.gamearena.it GAME ARENA.it

OLTRE 50 GIOCHI Solo 4.900 LIRE

100% INDIPENDENTE

Anno 3 - N. 2 febbraio 2001

Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI




## PLAY2

RECENSIONI, ANTEPRIME, DVD, GUIDA A TEKKEN TAG

# BLADE

DAL CINEMA ARRIVANO I FIGLI DELLA NOTTE

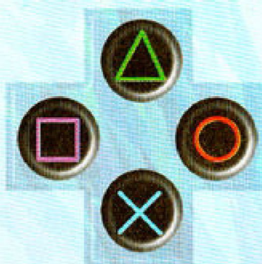
## K.O. KINGS 2001

IL MIGLIOR GIOCO DEL MESE

MG MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967
10002
9 771127 696001





La scarsità di notizie è il morbo più grave che si possa spargere in una redazione.
Le pagine bianche e linde, pronte alla stampa, e neanche uno straccio di strage, polemica o disastro con cui 'sporcarle'. Manca poco alla chiusura del giornale, si dà una frenetica occhiata al computer delle agenzie. Niente. Bisogna inventare qualcosa in fretta. Scatta 'notizia pazza'. Ovvero, si prende una non-notizia, la si alimenta con i propri contenuti (farina mentale umana) e la si trasforma in un clamoroso (più o meno) caso. Se funziona finisce pure in prima pagina, sia pure con una scadenza (d'interesse) molto ravvicinata. Insomma, una vera bufala (non la mozzarella) d'allevamento. Non sono stato chiaro? Facciamo un esempio. Siamo nei dintorni dell'Epifania, che non solo le feste si porta tutte vie, ma fa pure terminare l'ondata turistico-buonista nelle pagine dei giornali. Manca qualcosa che faccia rumore. Le mucche sono ancora pazze solo all'estero (si faranno riconoscere in Italia solo con comodo, al rientro dalle ferie) e allora vediamo se possiamo preoccupare la gente con la salute (mentale) dei bambini. I Videogames! Violenti, diseducativi, sciagurati. Che magnifico argomento! Allora, vediamo cosa possiamo pescare: una spruzzata rievocativa di Carmageddon, un pizzico di Resident Evil che fa sempre effetto e, novità delle novità, ci buttiamo un bel filettone di Hitman, lo sparatutto-strategico di fine stagione della Eidos. Cosa? Un gioco dove si insegna ad ammazzare? Un gioco dove ci si allena a diventare un killer? Scandalo, peste e corna. Hitman colpisce la prima pagina del Corriere e offre il destro per la solita incontinenza ideologica ai sociologi d'occasione. Via con il repertorio conosciuto (ma non li hanno avvertiti che i saldi iniziavano solo il 20?) senza alcuna variazione sul tema. Attenzione a questo, attenzione a quello, bisogna controllare, bisogna vietare, i videogames fanno male, attenti mamme, mamma li turchi (... che visti da Firenze fanno più bene che male, visti da Milano nerazzurra fanno più tristezza che paura...). Insomma, Hitman va messo all'indice. Serve un esorcista (... o un più appropriato esorciccio?) che ricacci all'inferno questo male.
Hitman non è un gioco straordinario. È uno sparatutto che cerca una via 'psicologica' al successo. Operazione riuscita in parte. Conquistato il Corrierone, rischia di diventare un grande successo. Carmageddon sarebbe forse passato nel dimenticatoio se non avessero cercato di vietarlo. Ecco il risultato di queste campagne di odio, assolutamente ingiustificate e prive di ogni sostanza. Oltre 1000 giochi disponibili, più di sette milioni di giocatori (più quelli occasionali), un fatturato che supera di gran lunga quello cinematografico non sono ancora riusciti a creare una cultura di accettazione da parte dei media nei confronti di questa forma di intrattenimento. Il pubblico, di adulti e ragazzi, ha già decretato il successo, alcuni media parrucconi pensano ancora di voler contrastare un fenomeno solamente perché non lo capiscono. Ma devono rendersi conto di non rappresentare alcuna verità. Preoccupare in maniera ingiustificata un genitore ancora ignaro sui presunti pericoli dei videogames è un'operazione irresponsabile, più scellerata della produzione di videogames discutibili (... e Hitman non è tra questi). Fare di una piccolissima coltura di erba marcia un'intero fascio non è un esercizio straordinariamente intelligente.
E chissà perché la violenza reale sbattuta in prima pagina o in prima serata o in primafila non scandalizza quanto quella virtuale dei giochi. Hitman, gioco sugli assassini, fa scandalo e paura. Assassins, film di un regista intellettuale a cinque stelle come Kassovitz, che tratta il medesimo soggetto, va invece lodato. La pubblica rappresentazione (quotidiana) del dolore sui nostri televisori non fa chic ma fa audience. Quindi va accettata. La fantasia va invece isolata. Forse perché fa veramente paura. Già, ma non avevamo marciato, secoli orsono, al grido di 'La Fantasia al Potere'? Sarebbe ora...

# Sommario

## Planet PlayStation Menu

### Planet Game



### Prova Planet



### Prima impressione



### Classic



### Planet Special



### Area soluzioni



### Rubriche





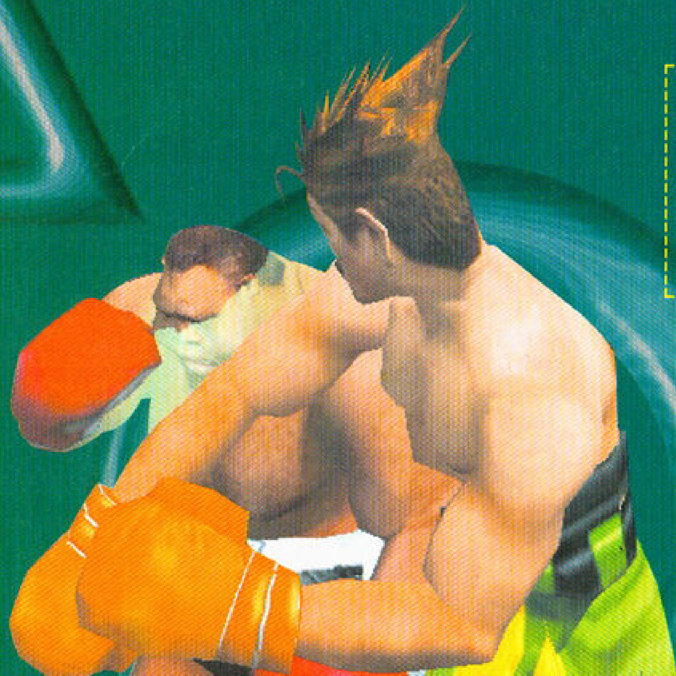
***Knockout Kings 2001:*** *State pronti con i guantoni: tornano, solo per la Dea grigia, i migliori pugili di tutti i tempi.*



***Blade:*** *Sangue e vampiri. La PSX si prepara ad accogliere "Il Diurno" e la sua terribile orda di nemici.*

***ISS:*** *La Konami mette le mani su uno dei suoi giochi migliori e lo rende più arcade. Capolavoro o occasione sprecata?*





**Ready to Rumble 2:** *Botte e sberleffi con i pugili più fuori di testa che abbiate mai visto.*

## LEGENDA

| | | | |
|---|---|---|---|
| **S** - su | ↑ | **Q** - quadrato | |
| **G** - giù | ↓ | **C** - cerchio | |
| **Dx** - destra | → | **X** - tasto x | |
| **Sx** - sinistra | ← | **R1** - tasto funzione destra sopra | |
| **S1** - diagonale in alto a sinistra | ↖ | **R2** - tasto funzione destra sotto | |
| **S2** - diagonale in basso a sinistra | ↙ | **L1** - tasto funzione sinistra sopra | |
| **D1** - diagonale in alto a destra | ↗ | **L2** - tasto funzione sinistra sotto | |
| **D2** - diagonale in basso a destra | ↘ | **N** - neutro, nessun tasto premuto | |
| **T** - triangolo | | | |

**ARCADE**
**AVVENTURA**
**AVVENTURA PUNTA E CLICCA**
**AZIONE**
**GIOCHI DI RUOLO**
**PICCHIADURO**
**PLATFORM**
**PUZZLE**
**RACING**
**SIMULAZIONI VARIE**
**SIMULAZIONE SPORTIVA**
**SPARATUTTO**
**STRATEGICI**

### Planet Voto

| | |
|---|---|
| **DA 0 A 40** | Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga! |
| **DA 41 A 60** | Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione. |
| **DA 61 A 70** | È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no. |
| **DA 71 A 80** | Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione. |
| **DA 81 A 90** | Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato. |
| **DA 91 A 100** | Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile! |




Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION **PLANET PLAYSTATION**

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

**Editore:**
MG MEDIA GROUP
Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

**Direzione:**
Roy Zinsenheim

**Caporedattore:**
Claudio Somazzi

**Art Director:**
Cristian Ghezzi

**Impaginazione Elettronica:**
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

**Team Editoriale:**
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Walter Minucci, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

**Impianti Prestampa**
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18
20127 Milano

**Stampa**
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

**Distribuzione per l'Italia**
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

**Concessionaria Pubblicità**
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
**Responsabili pubblicità:** Bruno Pasini, Giancarlo Gani

**ISSN 1122-1313**



Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it

# Sul Web è arrivato




GAME A

IL PORTALE
DEI VIDEO

**News**
**Anteprime**
**Recensioni**
**Soluzioni**
**Cheat**
**Hardware**
**Download**

*Una community per tutti i gamers, con chat, forum, spazio clan, la sala giochi per vivere le emozioni di vecchi e nuovi games senza installarli sul Pc e molto altro ancora...*

*L'on-line Gaming più veloce della rete, con oltre 200 server dedicati e giochi come Unreal Tournament, Quake 3, Diablo 2, Age of Empire 2, Soldier of Fortune...*

# Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

## 3, 2, 1... CONTATTO!



La **PS2** è ormai arrivata da un po' e potrebbe essere l'ora di tirare qualche somma. Allora, ce l'avete? Vi piace? Siete contenti della prima ondata di giochi? Secondo qualcuno della redazione non esiste ancora una vera e propria **killer application** per la quale vale la pena comperare la PS2. Posto che io non sono d'accordo, mi rimetto a voi, o almeno a chi ce l'ha e la sta fondendo a furia di giocarci. Fatemi sapere cosa ne pensate, voi che ce l'avete. E a questo proposito, una nota tecnica: da questo numero mi trovo costretto a dovervi dividere. Vista la presenza di una rivista a sé stante per la PS2, ovvero **Play 2 Magazine**, avrei bisogno che divideste i vostri sforzi di scribacchini indicando nell'oggetto delle vostre mail se la lettera riguarda qualcosa che ha a che fare con la PlayStation o la PS2. Questo perché dovrò iniziare una rubrica della posta anche su quel giornale dove, è ovvio, si parlerà di PS2. Mi rendo conto che spesso gli argomenti si incrociano e sarà mia premura gestire le lettere 'ibride'. Ma se volete parlare di una console in particolare, specificatelo chiaramente in modo che io possa dividere le lettere; eventualmente scrivetene due! Grazie per la comprensione!





## CARO PITONE...



Ciao Pitone,
sono **Max Gori** di **Pesaro**. Ti ho già scritto a dicembre, ma mi trovo costretto a riscriverti perché ho comprato il numero di gennaio dove c'è la recensione di Medal of Honor: Underground. No dico, c'è un errore di stampa!? Come puoi dire che il gioco è peggiore del primo? Ora, è ovvio che io li ho entrambi, e quindi posso dirti che stavolta hai toppato clamorosamente! E questo non perché sono di parte, adorando un gioco che sta diventando una serie cult.
La tua prima critica riguarda la proporzione delle armi rispetto al paesaggio. A dire il vero, le dimensioni mi sembrano uguali al primo capitolo. Forse lo STEN (credo si chiami così quell'arma col caricatore laterale) è un po' più grosso, ma onestamente le altre non mi sembrano tanto sproporzionate. E comunque sono tutte ben fatte e realistiche, nel senso che sono quelle tipiche dell'epoca!
Poi critichi la grafica. L'unica critica che puoi fare è che non è mutata rispetto al precedente capitolo. Ma non mi sembra affatto peggiorata: la protagonista non passa attraverso i muri, a meno che tu non abbia una versione che non funziona. È vero che a volte è possibile vedere dagli spigoli delle case qualche pixel che va a farsi un giro, ma ciò non era infrequente anche nel primo. L'unica cosa è che le siepi sono tanto Tomb Raider-style. Ma se Tomb Raider può farlo, perché non può anche Medal of Honor? Inoltre la grafica è anche più colorata.
E ancora: l'IA dei nemici. È vero che si nascondono in un angolo e dopo tre secondi escono come dei fessi, ma questo succedeva anche nel primo! Comunque non sono così stupidi, specie nei livelli avanzati (non è che hai giocato solo i primi quattro o cinque livelli?). Capiterà infatti che un nemico ti scarichi addosso il mitra, faccia dei passi laterali durante i quali ricaricherà l'arma e ritorni a sparare prima che possiamo farlo noi. Infine l'originalità. Questa è una delle poche cose da criticare (anche se c'è un livello dove si spara a bordo di un sidecar, il che mi sembra abbastanza originale!). Comunque hai perdonato (e io con te) Syphon Filter 2, perché non perdonare anche Medal of Honor: Underground?
Insomma, ti do un consiglio: RIGIOCACI CON PIÙ CALMA e correggi il voto (a mio parere non meno di 85). E poi mi





# Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

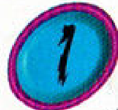
raccomando: non è la prima volta che toppi (Quake 2, di cui alla mia precedente lettera). Se continui così Delmonaco e Prosperi ti ruberanno il posto molto presto!
Ti saluto.
MAX

**Ciao Max!**
**Contento che qualcuno si metta controllare passo-passo quello che scrivo: significa che mi prestate attenzione e che fate lo stesso con i giochi che comperate. Dopo averlo recensito, ho avuto occasione di provare con più calma Medal of Honor: Underground e mi spiace doverti confermare ogni parola che ho scritto. D'altra parte anche tu stesso lo fai: dopo ogni punto, c'è sempre un "È vero che...". Lo Sten (sì, è quello con il caricatore laterale) è ingestibile, come pure le bottiglie molotov: avere l'arma pronta è fondamentale, ma se questa ostruisce la visuale... Sul fatto che siano ottime riproduzioni di quelle originali mi trovi d'accordo, ma è quello che ho scritto anch'io nelle recensioni di tutti e due i Medal of Honor (lo so perché alcune di quelle armi le ho usate io stesso). Ho fatto persino apprezzamenti sul loro suono! Il fatto che la grafica non sia migliorata è comunque un difetto: a un anno di distanza il tempo per migliorare c'è tutto; se non mi dai qualcosa di più episodio dopo episodio, rischi di finire nel vortice negativo tombraideriano.**
**E già che ci siamo: è vero che se può farlo Tomb Raider lo può fare anche Medal of Honor, ma io non ho mai apprezzato gli alberi di quel gioco e va da sé che non mi piacciono neanche queste siepi! L'Intelligenza Artificiale del primo Medal of Honor era molto buona e mi aspettavo anche da questo punto di vista un miglioramento (che non c'è stato). Il fatto che Underground non sia molto originale non ha comunque influenzato il mio voto, almeno non tanto: aggiungere una molotov qui e un mitragliatore là non basta! Syphon Filter 2 lascialo stare che sta bene dov'è: non mischiamo l'oro col ferro! Quello è un gioco di una profondità infinitamente più grande di quella di Medal of Honor (senza togliere nulla al suo gameplay). Infine, sei tu che toppi alla grande: Quake 2 l'ha recensito Christian Pettini, non io. Io gli avrei dato sicuramente di meno!**
**Delmonaco e Prosperi, in effetti, stanno insidiando il mio posto: li vedo sempre lì che confabulano, tramano nell'ombra... a volte, a guardarli, mi vengono i brividi! Sarà perché Alfredo assomiglia a Nosferatu (quello del '39 di Murnau) e Lucio porta dei maglioni abominevoli?**





## *(UN COLPO ALLA) BOTTE E (UNO ALLE) RISPOSTE*



**Il Reputation** se la prende con chi, in una recensione, guarda solo il voto, senza tenere in considerazione un sacco di altri parametri. Bella Ill, siamo con te! **Marco Piccirilli** appoggia la causa del rock 'vero': abbiamo sentito il tuo urlo e ci uniamo al coro! Speriamo che **Vincenzo Califano** si trovi finalmente d'accordo con quello che diciamo sulle varie versioni di ISS e speriamo anche che **Max 'Affittate, non comperate'** abbia fatto la pace col mondo e con se stesso. **Alessandro Rossetto** di **Torino** vorrebbe sapere quale travaglio deve affrontare per richiedere gli arretrati: per ora non esiste ancora un servizio arretrato, quindi niente travagli. La prossima volta sii puntuale in edicola! Uno speciale saluto pitonato all'ormai immancabile **Oleana**: anch'io cogito, cogito tanto. Sum un po' di meno, ma per cogitare, cogito sempre! Ringraziamo **Mario** e **Zoe da Vigevano (PV)** che precisano la natura di Crash, asserendo (giustamente) che è proprio un bandicoot e non un dingo. Ho controllato sotto la voce marsupiali, ma c'era soltanto uno strano essere chiamato Invicta. Mmmm, ora che ci penso... Mario... Vigevano... bandicoot... Australia: ma sei PROPRIO QUEL Mario? Quello che è stato in Australia? Sei l'affiliato dell'Allegra Famiglia Bojungles!? Fammi sapere! L'inossidabile **Dario 'Zero' De Leonardis** non si allarmi: le sue lettere sono arrivate e sono attualmente al vaglio della commissione. Grazie per la costanza, comunque; ti saluta Marco Moretti da Sondrio. **Roberto** di **Napoli** ha letto, non so dove, che diamo le soluzioni dei giochi tramite fax. Roberto: quante volte ti ho detto di stare lontano dal vino prima di leggere Planet?? Non abbiamo MAI detto una cosa del genere, e va da sé che non prestiamo questo tipo di servizio. Ma scusa, non hai letto nella recensione che Dino Crisis 2 è tutto in inglese?? **Pierluigi Freni** scrive principalmente per complimentarsi (e quindi merita di essere citato) e ritiene Vagrant Story un po' ripetitivo. Cito testualmente: "... quel tipo non fa altro che aprire porte e combattere continuamente...". Lui l'ha detto. **Gulliver 62** ha bisogno di aiuto in Bugs e Taz Timebusters. Dice che è nella Valle della Luna e che ha caricato una catapulta ma che non sa farla scattare. Che dire: se sei nella Valle della Luna (BG) e hai caricato una, chiamiamola, catapulta, allora non ti resta che dare fuoco alle polveri. Capisci a me! Scrive **P.tor**, che deve essere figlio di K.mer, nipote di K.nur, colui che è stato, è e sempre sarà (non mi sono bevuto il cervello: questo si è veramente firmato così!). Definisce Planet PlayStation una rivista 'gaiarda' e gli piacerebbe essere pubblicato sulle Pitonate. Ecco fatto. A gran voce salutiamo **Eva Sorbello** che è riuscita a superare un intoppo in Resident Evil 3 senza l'aiuto di nessuno. BRAVA! E ora, visto che almeno per posta elettronica noi lo sforzo lo abbiamo fatto, tocca a te: mandaci una foto! Non importa se sei piccola, anzi meglio: se la mandi pubblicabile, noi la mettiamo nelle Pitonate e poi tu puoi sbraffare con i tuoi amici! Un saluto particolare a **Marco Gattone**, un compatriota d'Abruzzo che come me supporta la causa dell'arrosticino di castrato e delle sagre paesane. L'augurio è quello che tu possa strafogarti di arrosticini da qui ai prossimi dieci anni. E magari anche di più!





# COME RISPONDERE A TUTTI I LETTORI DI PLANET E VIVERE FELICI



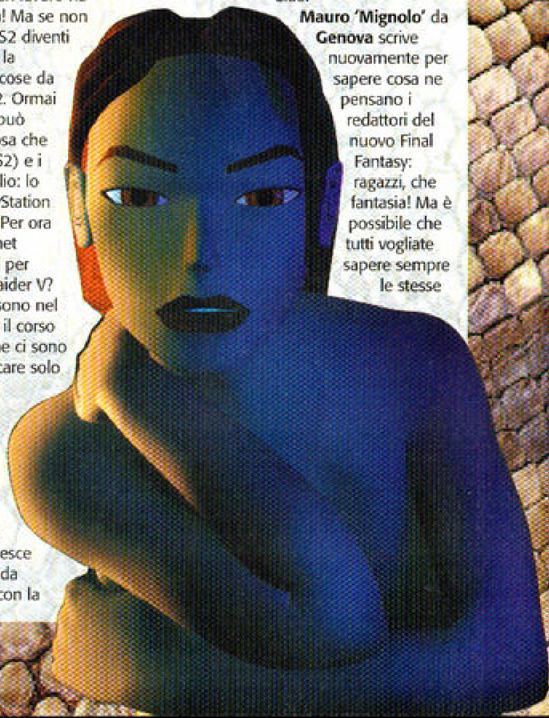
**iuseppe Schiavoni** da **Lecce** ha dei problemi con Lara e il cuoco del sottomarino. Ehh, le donna, la gola... Chi non ha problemi col cibo e con le donne? Sempre troppo o troppo poco... Comunque, visto che l'abbinata mi piace e visto che sono reduce dalla visione multipla del trailer del film di Tomb Raider, ti voglio dare una mano.
Muovendoti lentamente ti devi avvicinare al cuoco da dietro, senza che lui se ne accorga, silenzioso come una rana. Nel momento in cui gli sei dietro (alle tue spalle hai i fornelli), clicca azione. Partirà una breve sequenza filmata che mostra Lara prendere il piede di pitone (ooops, di porco; sbaglio di animale ci fu) e sconocchiare la coccia del somministratore gastronomico. Poi, avrai la possibilità di prendere le chiavi per terra. Ma non ringraziare me direttamente; io sono solo un messaggero e non porto... beh, lascia perdere. Il merito va a **Marco 'Mucci' Cappelletti** che ha sollecitamente risposto alla tua/mia/nostra richiesta d'aiuto.
Parlando di PS2, concordo con te che all'uscita non c'erano tantissimi titoli buoni, ma se ci rifletti sarebbe stato inutile: già spendi novecento bolle per la console; ci vuoi aggiungere una gambata per almeno un gioco? E infatti hai comperato Tekken Tag Tournament. Bravo. Per gli altri giochi aspetta, abbi pazienza. Prendi per esempio X-Squad: è venuto male, d'accordo. Ma almeno chi dovrà sviluppare Syphon Filter su PS2 saprà cosa NON fare e quali errori correggere. E così per tutti i giochi, a parte quelli con un brand consolidato come gli sportivi tipo la serie di KO Kings, ovviamente tralasciando F1 della EA che è venuto male anche quello! SSX era nei negozi il giorno del lancio: se non l'hai trovato, forse è perché l'avevano esaurito. GT3 aspettalo, ma senza troppo entusiasmo: sarà senz'altro un bellissimo gioco, ma le aspettative più sono grandi, più sono destinate a non essere esaudite. Metal Gear 2 arriverà, non temere; il gioco giusto di Formula Uno è quello della Ubi Soft, 500 Moto GP è meno bello di quello che pensavamo e le avventure... beh, ci saranno anche quelle.



**Fabio Poleggi** è fortemente indeciso: dice che ha un buono da spendere e non sa cosa comperare. Sta finendo Final Fantasy VIII e Metal Gear Solid su PlayStation (un po' in ritardino per Metal Gear, eh!?) e vorrebbe proseguire su un filone simile. Qualcosa di simile a Baldur's Gate e Diablo su PSX? C'è Diablo: è abbastanza simile? Se ti piacciono gli RPG ti consiglio Legend of the Dragoon (o The Legend of Dragoon, ancora non si è capito...). Ora le domande le faccio io: quel buono può essere speso ovunque o solo in un negozio di giochi? No, perché se fosse possibile spenderlo al bar o in enoteca avrei dei suggerimenti anche per quello...
Un compaesano, anche se 'solo' di **Chieti**! Trattasi di **Pasquale '83** che lamenta carenze di informazioni su Final Fantasy IX. Ora: la lettera è ovviamente precedente allo scorso numero, dove un succulento special dovrebbe averti accontentato. Quello che mi incuriosisce è come puoi definirlo 'capolavoro' quando ancora non l'hai visto... Questa sindrome è piuttosto diffusa, specialmente tra i fanatici della serie Final Fantasy. Certo, si può sparare al buio con una certa sicurezza quando si parla di Square e FF, ma poi non venite a dire a me che sono prevenuto! Il concetto è lo stesso.... Pasquale, non ce l'ho con te; era una riflessione estemporanea. Come potrei avercela con te dopo le promesse che mi hai fatto! (Hey, ma le misure di tua sorella sono veramente quelle che mi hai mandato?!?). Tra PS2 e Dreamcast? Mmmhh, bella domanda: cosa ti aspetti che ti risponda? No, dico: stai scrivendo a un giornale sulla PlayStation... Comunque, anche a essere obiettivi, Dreamcast perde il confronto, anche se c'è gente che, leggendo questo, starà già affilando le lame. Ragazzi, mi spiace, ma è così. Che tu venga qui a distruggermi a Tony Hawk's 2 la vedo probabile (magari ci troviamo a metà strada, che so, sul Tronto...); intanto io ti ho pubblicato e ho mantenuto. Ora tocca a te: non mi aspetto che arriviate fino a qui, basta anche solo una foto che possiamo pubblicare. Se ne mandi una che NON SI PUÒ pubblicare, forse è ancora meglio...
**Marco Gaudenzi** lamenta la probabile imprecisione di una sola classifica di vendita PSX, per di più fornitaci da un negozio di Roma. Il problema, caro Marco, è che nessuna classifica sarebbe abbastanza precisa da soddisfare tutti. Se provenisse da un negozio di Milano (qualche tempo fa ne avevamo una fornitaci da un negozio di Vigevano, Pavia), non rispecchierebbe comunque i gusti di tutti gli italiani. E anche se ne mettessimo tre (una per il nord, una per il centro e una per il sud), i dati sarebbero ancora imprecisi. Si potrebbe fare una media fra le classifiche, ma anche questo non darebbe una proiezione reale dei dati. È un bel problema! Ma non temere: stiamo provvedendo! Perché Rapido TV ha scelto noi come curatori della sezione videogiochi? Semplice: perché siamo i migliori! Contento che il binomio Rapido/Game Arena ti piaccia; sì, i redattori di Game Arena, Planet PlayStation e K PC Games sono gli stessi, quindi puoi mandarci tutti i complimenti che vuoi una volta sola. La lettera prosegue e io cito testualmente: "Lo sapete che sul forum di Rapido ci sono un sacco di utenti Nintendo che si sono arrabbiati perché nei servizi non parlate delle loro console? Beh, se sì, avrete notato anche voi che stanno diventando dei gran rompi*@*@*@ni.... Potreste con le vostre capacità farli smettere?". Mi spiace, ma non possiamo farli smettere; il diritto di parola è di tutti, pensa che fanno scrivere anche un tipo come me! Se sono arrabbiati deve essere dovuto alla frustrazione: sai, già avere una console del genere non deve essere facile; se poi ci aggiungi che la tua casa di riferimento (Nintendo) se ne esce con una 'cosa' (perché altrimenti non può essere definita) come il Gamecube... Per inciso: con Goldeneye su Nintendo mi ci sono divertito anch'io, ma tutto è finito lì. Ma proseguiamo... Torno a citare testualmente Marco: "Un milione [per la PS2, ndr] è sempre un milione! Chi ha dei genitori molto propensi a viziare il proprio figlio o chi ha un lavoro ha più probabilità di comprarsela, per gli altri resterà nella maggior parte un sogno... ma meglio di niente è avere una psx!". Io non la vedo così grigia, e non sono d'accordo sulla questione del viziare i figli. Mi rendo conto che la cifra è piuttosto alta, ma se in famiglia manca il DVD e un genitore vuole fare il colpo gobbo, non si tratta di viziare, ma di ottimizzare. Certo che chi ha un lavoro ha più probabilità di comprarsela! Ma se non hai un lavoro, dubito che la PS2 diventi una tua priorità! E comunque la PlayStation ha ancora alcune cose da dire; prendi per esempio C-12. Ormai gli sviluppatori sanno cosa si può tirare fuori dalla macchina (cosa che ancora non succede con la PS2) e i giochi andranno sempre meglio: lo standard qualitativo della PlayStation è destinato ad alzarsi ancora! Per ora non ci si può abbonare a Planet PlayStation, mi spiace. I codici per avere tutte le armi di Tomb Raider V? Fammi capire: quelle armi ci sono nel gioco, no? Cioè, le trovi lungo il corso delle partite, giusto? Non è che ci sono armi nascoste che puoi sbloccare solo con i codici, vero? Beh, allora, giocandolo tutto dovresti trovare tutte le armi, no? Come dici? È troppo lungo e non hai voglia? Sai cosa dice sempre mia madre? Chi è causa del suo mal...



Il misterioso **Giag** ha qualche problema con Driver 2: non riesce a trovare il garage nella seconda missione dell'Havana, quello con la serratura che deve essere sbloccata. Qualcuno ha indicazioni per lui? La sua mail è giag@katamail.com
Un saluto festoso ci arriva da **Burro Rincewind**, una nostra vecchia conoscenza. Fai lo scientifico? Bravo, è stata la scelta giusta! Non a caso anch'io... Ci comunica che dopo la morte della sua PlayStation ha ricevuto per Natale una gradita sorpresa: la PS2! Fiocco nero (!?) in casa Burasca e complimenti a te per l'ingresso nel 'club'! Strano il caso di **Gavino Muroni**, almeno questo è il nome che compare sulla mail. Il testo è però scritto in prima persona femminile e non è firmato... Mah! Misteri di Internet... Il mio sospetto è che qualcuno sia venuto a conoscenza della mia cavalleria nei confronti del gentil sesso (non sesso debole, perché quello siamo noi maschietti) e che mi stia raggirando. Infatti mi viene richiesto un ennesimo aiuto per Tomb Raider V, in particolare per la sezione contro i tre draghi. Non è che la cosa sia molto complicata: devi avere tante munizioni, devi cercare di non farti prendere. Balza a destra e a sinistra continuando a sparare. Non c'è un modo particolare, è come per tutti gli altri boss: spara, scappa, spara, scappa!
Ciao.
**Mauro 'Mignolo'** da **Genova** scrive nuovamente per sapere cosa ne pensano i redattori del nuovo Final Fantasy: ragazzi, che fantasia! Ma è possibile che tutti vogliate sapere sempre le stesse



cose?!?! La domanda è comunque ambigua: vuole sapere se è meglio Final Fantasy VIII o IX. Io li ho provati (non giocati, provati) tutti e due e mi sembra che l'VIII sia più 'virile' e il IX più 'bambinesco', senza offendere nessuno dei due. E poi è soltanto l'impressione di uno che, se non dovesse recensirli, non ci giocherebbe mai! Il VII mi ha talmente stracciato... BIIIIIIIIIIIP!!!... che mi sono ripromesso di stare alla larga da quel tipo di gioco. Infatti Vagrant Story è leggermente diverso, e lo trovo più intrigante. Comunque sia, è pensiero comune che il IX sarà meglio dell'VIII; quando sviluppi un gioco, di norma, cerchi di andare oltre quello che hai fatto in passato. O no? *PS*: Non insistere sul fatto che il tuo soprannome te l'ha dato una ragazza, non è proprio edificante...

**Massimo 'Max77' Di Nucci** da **Formia (LT)** fa un'interessante riflessione su Xbox e PS2, asserendo che i giochi per la console Microsoft saranno solo riadattamenti di quelli per PS2. In effetti i titoli comuni sono molti, ma tieni presente che Microsoft ha sotto di sé moltissime software houses che lavorano su prodotti PC. Proprio a esse si sono rivolti i progettisti della Xbox, cercando di capire come costruire al meglio una console che risultasse 'il sogno di ogni programmatore'. Ecco quindi che il processore (733 Mhz e non più 1 giga) è più potente, che la RAM aumenta e via dicendo. In pratica: la Xbox non sarà afflitta da quei problemi di programmazione che tutti gli sviluppatori dicono avere; inoltre, godrà dei frutti del lavoro di team come quelli che hanno fatto Age Of Empires, Mechwarrior, Crimson Skies e molti altri giochi. Titoli di prima mano, non adattamenti. Non sottovalutiamo anche la potenza di questa console, perché ho paura che verrà fuori dannatamente bene.

Scrive un certo **Flavionico** da **Reggio Emilia**, terra prodiga di succulente leccornie e donne belle e procaci. Innanzitutto lo ringraziamo perché ci ha allietato il lunedì mattina inviandoci con la mail il calendario di Megan Gale. Grazie, ne avevamo bisogno! Ecco le risposte alle tue domande: NO, Roy non è ASSOLUTAMENTE interista, anzi. Lui è un tifoso sfegatato come te, però sta DALL'ALTRA PARTE della barricata. Non so se ci siamo capiti... Per il mio giudizio su Medal of Honor: Underground ti rimando alla risposta data a Max Gori di Pesaro. Per PlayStation e PS2 dovrebbe arrivare il riscatto calcistico della Konami: in Giappone dovrebbe chiamarsi Winning Eleven 5 e da noi dovrebbe essere ISS Pro Evolution 2000, ma Lucio 'Luccio' Prosperi non garantisce sul titolo.

Nel caso, prendetevela con lui. Gli abbonamenti di Planet non sono neanche in previsione, mi spiace molto. Il fatto che tu non trovi Planet PlayStation al sud mi sembra strano: la maggior parte delle lettere arrivano dalla Campania, dalla Puglia e dalla Sicilia; lo zoccolo duro dei nostri fans sembra proprio essere concentrato al sud. Controlla bene! Grazie ancora per i complimenti e per le foto!

**Francesco Di Mauro** da **Messina** torna alla carica con altre domande/proposte interessanti che gli sono balenate in testa dopo aver comparato l'ultimo numero della nostra rivista/cugina K PC Games nella quale c'è un intero gioco in regalo. Francesco faceva notare che, grazie alla freschezza del gioco in questione (Requiem), lui non sarà più tentato di andare a cercare giochi pirata, almeno per PC. Effettuare la stessa operazione con un giornale PlayStation non è la stessa cosa. Il discorso è lungo e la questione annosa: cercherò di riassumertela brevemente. Quando l'IBM inventò il PC, lo fece in modo che fosse un sistema 'aperto', cioè nel quale ognuno che ne avesse competenze potesse metterci le mani. Questo per fare in modo che si propagasse il più velocemente possibile; è il concetto di Linux, che è distribuito gratuitamente. Questa mossa fu però la sua rovina: infatti oggi ci sono più PC-cloni che altro. La riprova ce l'hai guardando i Macintosh, dei quali esistono pochi modelli visto che la Apple detiene tutti i diritti sullo sviluppo della macchina stessa.

Esattamente l'opposto è una console: un sistema chiuso, inventato e brevettato da una casa produttrice, nel caso della PlayStation, la Sony. Ora: per il PC chiunque può decidere di sviluppare e pubblicare un gioco. Se ne sei in grado, tu stesso puoi programmarne uno: sarà poi il mercato a decidere se quello che hai fatto è buono o no; ovviamente anche la tua opera di marketing conta, ma questo è un altro discorso. Per una console, il discorso è diverso: nel momento in cui tu intendi sviluppare un gioco per PlayStation devi COMPERARE dalla Sony il kit di sviluppo; in secondo luogo, a prodotto finito, lo devi sottoporre sempre alla Sony che stabilirà se il gioco è adatto a uscire per la loro console. In terzo luogo, una volta che il prodotto è in vendita, la Sony prende delle royalities, meglio note come 'diritti d'autore'. Si tratta di una percentuale su ogni copia del gioco venduta, come i musicisti che prendono un tot ogni volta che una loro canzone viene eseguita da qualcun altro. Per evitare fraintendimenti: questo succede CON TUTTE LE CONSOLE: Dreamcast, Nintendo 64, Gamecube, GameBoy... Non è una cosa che si è inventata la Sony, sia chiaro! Capisci bene che i costi di produzione sono nettamente più alti e che la casa madre ha un guadagno su ogni copia venduta e non regalata. In passato c'è stata una rivista che ha provato a fare una mossa commerciale del genere, ma i costi erano talmente alti (per i motivi che ti ho spiegato) che ha dovuto chiudere baracca e burattini dopo qualche numero. Spero di essere stato soddisfacente!

In questo momento il nostro pensiero va a **Gabriella 'Maj.Pik'** (ma che razza di soprannome è?!) e a quelli che, come lei, ancora non hanno la PS2. Gabriella ha solo quattordici anni; ci racconta che inizialmente giocava sempre con le bambole tipo 'Tanya fa la spesa', poi ha visto la PlayStation e ha staccato la testa a Tanya (così ha detto lei...) e ha voluto la PlayStation. Ora le si è rotta e sta cercando disperatamente di farsi comperare la PS2 dai suoi genitori perché, dice, "... le facciamo venire la bava alla bocca". Bene Gabriella, sei stata accontentata e pubblicata: sii forte, siamo con te!

**Giovanni 'Sciioscia82'** vorrebbe sapere se il volante Micro F1 è divertente e funzionale e se funziona con Colin 1, Colin 2, GT 1 e GT 2. Il Micro F1 funziona con tutti questi giochi e con tutti quei titoli di guida che hanno la predisposizione per la guida col volante o con i pad analogici (quindi praticamente tutti). Divertente è un aggettivo che si può dare solo nell'ottica del sistema volante-gioco, quindi ogni caso è a sé stante. Funzionale sì: è piccolo, compatto, si fissa praticamente ovunque ed è robusto. È anche bello a vedersi, pensa a te!

Domande a raffica da **Marco** da **Ladispoli**: perché pubblicare una guida per FIFA come abbiamo fatto noi? Perché sembra che a questi malati di calcio non basti guardarlo in tele, allo stadio e sulla PlayStation: ne vogliono anche leggere! Ovviamente scherzo (...). Beh, è una guida strategica, tutto qui. Quanto anni abbiamo in redazione? Bella domanda! L'età è variabile: io ne avrò si e no sei o sette, Lucio sicuramente di meno, Sogliola, a guardarlo, ha un'età indefinibile che potrebbe oscillare tra i quindici e i settanta. Di Ken il Guerriero (PAL) e di Tekken 4 per PlayStation non ne so nulla. Le cheats per Theme Park World!?! Certo che esistono: nella schermata del menu, premi alternatamente i pulsanti L1 e R1 più velocemente possibile per almeno quarantacinque/cinquanta volte finché non succede qualcosa. Ma veloce, eh!?... Per concludere: no, Alfredino 'ammamma' Delmonaco NON È venuto male nella foto, anzi. Dal vivo è molto peggio di quello che sembra... E quel riflesso proveniente dalla sua testa non è un'impressione...

**Stefano Negri** ci scrive per comunicarci che ci ha messo tre giorni a finire Dino Crisis 2 contro l'anno passato per risolvere completamente il primo Dino Crisis. Cosa ne pensiamo noi? Beh, primo: che sei molto bravo. Secondo: che il gioco è poco longevo. Ma in sede di review l'avevo detto. Per avere dinosauri extra devi fare in modo che quelli rimasti in vita si accoppino tra di loro e aspettare tempi geologici che i piccoli nascano. A quel punto li nutrirai come fossero tuoi, tanti piccoli Tamagotchi. Cresciuti che saranno, li lascerai scappare dandogli un po' di handicap e poi li inseguirai per spararagli brutalmente alle spalle. Eeehhh, una volta la vita era difficile!... Da **Casavatore (NA)** scrive **Giuseppe De Salvin** che vorrebbe qualche pagina di cheats in più. E tu, Giuseppe, sottrarresti spazio alle recensioni e alle preview per una manciata di trucchi? Mercenario! Il prezzo della PS2 è di L. 899.000: con questi soldi compri SOLO la console e un joypad. Abbiamo però osservato che qualche strozzino, nel periodo prima di Natale, quando cioè non si sapeva ancora che la PS2 sarebbe arrivata in grandi quantità poco dopo, ha provato a vendere dei pacchetti-ladrocinio a cifre tipo: "Un milione e mezzo e ti porti a casa console, un gioco e quattro calci in bocca se provi a lamentarti". Il prezzo base della console è di L. 899.000: e se la trovate a meno, compratene un'altra anche per me! Un saluto carico di comprensione all'onnipresente **Marco Moretti** da **Sondrio**, la cui fidanzata lo ha di recente scaricato e in compenso ha prenotato una PS2. Bravo, ottimo surrogato! Se hai già Hogs of War non devi cercare un altro strategico: non ti serve! Lo hai finito? Tutto? Le alternative che ti ponevi (Team Buddies o Sheep) sono tutte e due da cestinare: lascia perdere! Perché esce un Tomb Raider ogni anno e un Syphon Filter ogni due? Perché le cose buone vanno a chi sa aspettare: guarda il vino! The Bouncer come primo acquisto per PS2 non è male, ma nel momento in cui scrivo non è ancora disponibile. Per iniziare direi che SSX va più che bene! Un'ultima cosa: quella storia del 'fascino del redattore' potresti farla sapere in giro, magari tra le tue amiche? Sai, non mi sembra che funzioni molto...

**Antonio Borriello** da **Torre del Greco (NA)!** Da quanto tempo... Come hai visto, la disponibilità di PS2 è andata via via aumentando; non temere, comunque: riuscirai a procurartela prima dell'uscita di GT3 e di Metal Gear Solid 2. Quest'ultimo non uscirà prima del 2002 in Italia! Lucio è stato torturato a dovere e Alfredo 'fai schifo a 'mammuzzi' Delmonaco ti ringrazia per le cartoline di Napoli.

Di trattarlo bene non se ne parla: si merita questo e altro! Sei arrivato finalmente alle radici degli AC/DC: Highway to Hell! Bene, me ne compiaccio, ma se puoi, vai ancora più indietro. E da studio. High Voltage: da lì, il tuo instradamento verso la Forza sarà completo!

# C-12: Final Resistance

di Alessandro 'Pitone' Seccafieno

*"La Terra dà il benvenuto a tutti i turisti..."*





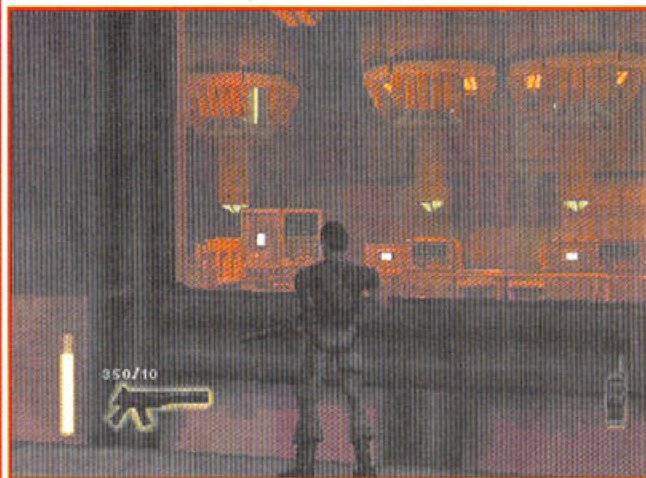







Sony Computer Entertainment Europe ha annunciato che l'attesimo **C-12: Final Resistance** uscirà per PlayStation (quindi anche PSOne) nel mese di marzo 2001.
È stato sviluppato dagli **Cambridge Studios**, interni alla **SCE**, gli stessi che hanno creato la serie di Medievil.
Il presidente è **Simon Gardner**, che si dice molto soddisfatto del lavoro dei 'suoi ragazzi'. "È il nostro terzo lavoro su PlayStation e sappiamo come tirare fuori il meglio da questa macchina. Siamo riusciti a creare un gioco con una ricchezza grafica, una profondità di dettaglio e uno spessore di gioco che pochi altri giochi (pensiamo) hanno."
Si tratta di un action/adventure la cui storia inizia al termine di una terribile invasione della Terra a opera di una feroce razza aliena. La Razza Umana è sull'orlo dell'estinzione, e quasi ogni traccia di resistenza è stata spazzata via. Un disastro! Lo scopo dell'invasione è inizialmente ignoto, ma quello che si mormora tra le fila dei pochi rimasti vivi è ancora più terribile: i sopravvissuti catturati vengono sottoposti a un processo di **'Droning'**! Si tratta di un tipo di **riprogrammazione genetica** sviluppato dagli alieni per trasformare gli umani in **cyborg** guerrieri (o schiavi). Molto più potenti di un normale uomo, completamente privi di emozioni, questi human-cyborg sono guerrieri ideali. Non riuscendo a contrastare questa minaccia, la maggior parte dell'umanità si arrende. L'ultima speranza per la Terra è il **Sottotenente Vaughan**, uno degli ultimi guerrieri della Resistenza. Quando il vero motivo dell'invasione emerge, la situazione si fa disperata: gli alieni intendono raccogliere tutto il carbonio della Terra, ogni minima risorsa. Appare chiaro, quindi, che nessuna forma di vita è al sicuro. Viene quindi organizzato un massiccio raid contro le forze aliene: l'attacco è condotto dal **Colonnello Grisham** e il **Maggiore Carter** che però vengono presi prigionieri. Vaughan è a capo della spedizione che ha il compito di liberare i due graduati catturati.
Il successo è parziale: il Colonnello Grisham viene sì liberato, ma al prezzo della vita dell'intera squadra di Vaughan, lui escluso.
Inoltre il Maggiore Carter è ancora M. I. A. (Missing In Action, disperso in azione), presunto morto.
Ora il comando della **Resistenza** è passato nelle mani della moglie di Carter. Con alcuni resti di cyborg raccolti





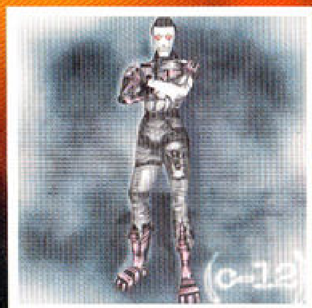





























sul campo di battaglia viene costruita un'**unità di intensificazione visiva**. Si tratta di tecnologia aliena, quella che li sta soggiogando, ma appare chiaro che è l'unica possibilità che hanno i sopravvissuti. Il candidato per il progetto è ovviamente il Tenente Vaughan. Il futuro dell'umanità dipende dalle sue doti.

**Scambiamo due chiacchiere con il producer di C-12, John Meegan dei Cambridge Studios.**

***PP: Potresti descrivere C-12: Final Resistance in poche parole?***
**JM:** "C-12 è un action-adventure in terza persona ambientato nel prossimo futuro, nel quale feroci alieni invasori hanno colonizzato la Terra. Inizialmente dovrete scoprire cosa è successo agli altri membri della Resistenza; nella seconda parte dovrete ricacciare gli alieni da dove sono venuti, assicurandovi che non tornino più sulla Terra. Ma ci saranno diverse sorprese lungo il cammino...".

***PP: Come fa questo gioco a distinguersi dagli altri (tanti) action/adventure?***
**JM:** "Graficamente C-12 ha alcuni degli effetti speciali più belli mai visti su PlayStation. Poi ci sono un sacco di aree da esplorare ed enigmi da risolvere e alcune legioni di alieni da annientare! Incontrerete anche alcuni boss lungo la strada, tipo platform... Ma non c'è niente di più lontano dal platform dal punto di vista del gameplay!".

***PP: Considerando che state lavorando su una piattaforma relativamente vecchia, quali sono stati gli aspetti più intriganti nello sviluppo di C-12? Ci sono alcuni elementi di cui siete particolarmente orgogliosi?***
**JM:** "La varietà grafica, l'Intelligenza Artificiale dei nemici e il loro comportamento, e un buon frame rate senza sacrificare il livello di dettaglio. Dateci qualcosa di nuovo a cui puntare in futuro!" (ride).

***PP: Dall'idea originale al gioco finito, quante persone sono state coinvolte nello sviluppo di C-12?***
**JM:** "Ventisei. Ma non chiedermi di nominarle tutte!".

***PP: Quali sono le tue ambizioni nei confronti della PS2? Ci sarà una reincarnazione di C-12 su PS2?***
**JM:** "Dipende molto dal successo che avrà C-12 su PlayStation. Non diamo niente per scontato".

***PP: Che possibilità pensi vi concederà la PS2, e cosa pensate di poter/voler fare con questo potenziale?***
**JM:** "La PS2 ci consentirà di realizzare ambientazioni migliori, molto più grandi, ricche e dettagliate di quelle attuali. Qualsiasi sia il genere di gioco a cui stai pensando, un'area d'azione molto più grande di quelle a cui sei abituato a lavorare ti consente enormi possibilità. Poi c'è il pieno controllo delle animazioni, molto più versatili che in passato e, di conseguenza, molto più realistiche. Infine, l'Intelligenza Artificiale: un comportamento molto più complesso e articolato che conferisce un più alto spessore di gioco. L'obiettivo finale è quello di creare contenuti, materiali, modelli da copiare su una piattaforma che è ancora in fase di evoluzione.

***PP: Quali sono le vostre speranze e i vostri desideri per il futuro dell'industria dei videogiochi?***
**JM:** "Innanzitutto che le console divengano non solo piattaforme di gioco, ma dispositivi di entertainment generali, a 360°. Quindi non più passatempi su 'piattaforme' diverse come guardare i film in televisione o al cinema, giocare su una console o un computer, ma un'esperienza globale su un'unica piattaforma".



Di Lucio Prosperi

# Tutti i colori della P
# ma la PlayStation e la PS



***Ha meno colori dell'arcobaleno, ma comunque più numerosi di quanto la gente creda. Quanti di voi hanno mai sentito parlare della Play blu o della Yaroze nera? Eccovi svelati tutti i segreti del mondo PSX.***

**PlayStation**: attorno a questo nome convergono i momenti di svago e di divertimento di un numero impressionante di persone. Per la precisione, si parla di oltre **70 milioni** di console vendute in tutto il mondo. Considerando che moltissimi altri 'scroccano' qualche partitella a casa di parenti e amici, si può tranquillamente affermare che la popolazione 'PSX-giocante' è almeno il doppio!
Secondo un'indagine Sony sembra che la Dea Grigia sia particolarmente diffusa tra due fasce d'età: gli **under 14** (cosa piuttosto prevedibile) e quella che va dai **25** ai **34** (risultato decisamente più 'clamoroso', anche se costoro fanno parte della generazione cresciuta a pane e Commodore 64 negli anni Ottanta). Questo significa che la popolazione videoludica sta diventando sempre più eterogenea e che la console della Sony si avvia a diventare uno strumento indispensabile in ogni casa che si rispetti, al pari del televisore, della lavatrice e del ferro da stiro.



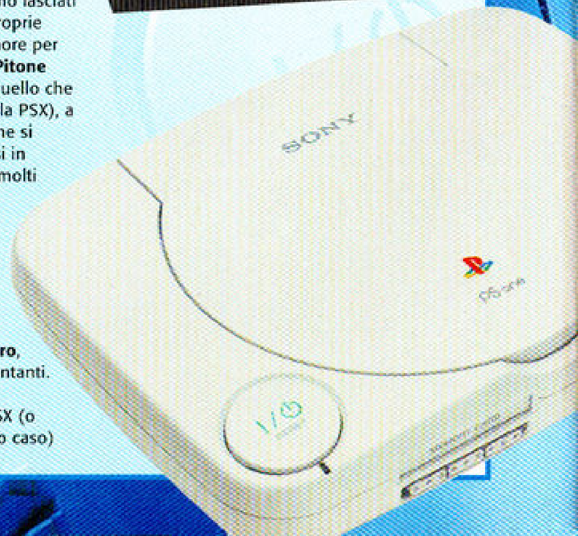



### UN PASSO IN PIÙ

L'uscita della **PS2**, poi, eleva ulteriormente il livello della console a qualcosa di più di semplice 'macchina per i giochini', offrendo possibilità sconosciute a qualsiasi altro ritrovato della tecnologia (Personal Computer esclusi): videogames, DVD, CD audio e (in un futuro più o meno immediato) la Grande Rete! Insomma, grazie (anche) alla Sony il mondo dei videogiochi sta assumendo sempre meno i contorni di fenomeno di nicchia, per diventarne uno di massa.



Alla PlayStation sono ormai interessati tutti o almeno molti, moltissimi, compresi personaggi del mondo dello spettacolo e dello sport, oltre alla 'solita' ovvia massa di sociologi impegnati a discutere intorno agli effetti negativi dei videogames sui giovani e ad altre amenità del genere. Molti VIP, o presunti tali, si sono lasciati andare a vere e proprie dichiarazioni d'amore per la Dea Grigia: da **Pitone** (che è diventato quello che è proprio grazie alla PSX), a **Paola e Chiara** (che si divertono a sfidarsi in accesi doppi). Da molti giocatori della **Nazionale** di calcio (che si sfidano durante i ritiri) ad **Andrea Pezzi**, **Max Gazzè**, **Loredana Bertè** e **Renato Zero**, per citare alcuni cantanti. Tra le personalità affascinate dalla PSX (o dalla PS2, in questo caso)



# layStation, ovvero:
# One sono la stessa cosa?






c'è anche **Saddam Hussein**, il dittatore iracheno più volte balzato agli onori della cronaca per i suoi comportamenti poco... 'ortodossi'. Sembra, infatti, che il suo governo abbia fatto richiesta di oltre 4000 PS2 affinché gli scienziati iracheni possano studiarle a fondo e utilizzarle per costruire un potente computer militare... Dopotutto il governo giapponese, a suo tempo, aveva cercato di controllare l'esportazione del Principe Nero definendolo un ritrovato di altissima tecnologia, la cui diffusione doveva essere soggetta al suo controllo.

### MA QUANTE SONO?

Che se ne faccia un utilizzo lecito o meno, le due PlayStation sono comunque entrate a far parte della vita di molti di noi e soprattutto nel linguaggio comune. Ovviamente, quando la popolarità di qualcosa cresce in modo repentino si può generare anche una certa confusione, soprattutto perché tutti si sentono autorizzati a parlarne anche a sproposito (e le imprecisioni e le castronerie ormai non si contano più...). Vorremmo allora fare un po' di chiarezza, parlandovi di 'tutti i colori della PSX', ovvero di quanti sono i tipi di PlayStation sparsi per il mondo, quali possono essere acquistate e quali sono invece 'privilegio' di pochi.
Chi di voi conosce la **Play blu**, chi ha mai sentito parlare della **Yaroze**, che differenze ci sono tra la **PSX** e la **PSOne**? A queste (e ad altre) domande e curiosità cercheremo di rispondere nelle pagine che seguono, per fornirvi un panorama il più possibile completo sul mondo delle console di casa Sony.

### PLAYSTATION E PSONE

Sicuramente l'uscita della **PSOne** ha generato un po' di confusione, soprattutto negli utenti meno esperti e informati (che si ostinano a non leggere Planet PlayStation, quindi - per lo più - dei poveri di spirito). Tanti hanno pensato si trattasse di una nuova console, di una sorta di via di mezzo tra la vecchia PSX e la nuova PS2, molto piccola e quindi 'portatile'. Ma la realtà è ben diversa...
La PSOne non è altro che una versione 'mini' della PlayStation, un restyling che ha riguardato solamente le dimensioni e l'ingombro. Il cuore della 'console bianca', quindi, è assolutamente identico a quello della Dea Grigia, la compatibilità con giochi e periferiche TOTALE... Insomma, stiamo parlando di due macchine IDENTICHE nel contenuto e diverse nella forma.
Le dimensioni ridotte della PSOne la rendono estremamente comoda da trasportare, da portare a casa di amici per organizzare sfide e tornei, ma anche da utilizzare in un luogo










diverso dalla propria cameretta (dando per scontato che la maggior parte di voi è lì che gioca). Entro breve, infatti, sarà disponibile una periferica che renderà la console 'portabile': un piccolo **monitor a cristalli liquidi**. E' facilmente ipotizzabile, dunque, che in un futuro piuttosto prossimo sarà possibile giocare in qualunque luogo dotato di una fonte di energia (dall'accendisigari della macchina alla presa di corrente a casa della vecchia zia, quella che non ha neanche il televisore e dalla quale una volta al mese i vostri genitori vi portano...ovviamente controvoglia!). Ma sono allo studio particolari **batterie** in grado di garantire una certa autonomia e quindi poter giocare anche in treno o in aereo (sembra che la console non interferisca con i comandi dei jet... solo con quelli delle testate nucleari!). Sicuramente, infine, la console potrà collegarsi alla **Rete**, sfruttando la tecnologia dei cellulari **WAP**, cosa che consentirà di scaricare livelli aggiuntivi o salvataggi da trasferire sulla memory card e poi, eventualmente, inviare a qualche amico via mail. Questa dunque, oltre alle dimensioni, può essere considerata l'unica differenza tra la Playstation e PSOne, che per il resto sono assolutamente LA STESSA COSA. Chiariti tutti i dubbi?




### PLAYSTATION BLU

Sulla scrivania dei redattori di Planet PlayStation fa bella mostra di sé una PSX **blu**. No, non si tratta di un vezzo di Pitone che ha deciso di farla verniciare dal suo carrozziere di fiducia, bensì di una versione speciale creata appositamente per la stampa. Questa console, in tutto e per tutto uguale alla Dea Grigia (salvo appunto nel colore), è stata messa a disposizione dalla Sony di tutte le testate specializzate in modo che possa leggere qualsiasi tipo di CD. Questo perché molto spesso le varie software house inviano versioni preview, Demo o Silver disk che una normale console non potrebbe leggere (a meno che non sia stata modificata, ma questo è assolutamente un altro discorso...) e che invece la Dea Blu 'traccia' senza alcuna difficoltà. In ogni caso si tratta di una versione molto particolare (e della quale esistono altre colorazioni, per le testate dei vari paesi; Pitone vaneggia di averne vista una **verde** in Inghilterra, ma egli raramente è in possesso delle proprie piene capacità mentali). Rassegnatevi, però: questa meraviglia della tecnologia non sarà mai in commercio.

### YAROZE (LA PLAY NERA)

In giapponese, lingua che in redazione tutti padroneggiamo con estrema disinvoltura, **Yaroze** ("ya row zey" la corretta pronuncia) vuol dire "fallo da te". Questo dovrebbe fornirvi una prima sommaria idea di cosa sia questa console: un kit di sviluppo grazie al quale realizzare un **videogioco**. All'apparenza la console risulta identica a quella normale, con tanto di **joypad** e **memory card** (ovviamente di colore nero), ma è il 'cuore' a essere assolutamente diverso. Innanzitutto, per poter utilizzare la Yaroze bisogna possedere un **PC** o un **Mac**, cui si collega tramite un apposito cavo, e soprattutto conoscere in modo approfondito il linguaggio di programmazione **C**. Ovviamente, la realizzazione di qualsiasi cosa abbia una forma vagamente somigliante a quella di un videogame non è facilissimo e necessita di



conoscenze di un certo livello. Questo relega la Play scura a un pubblico di nicchia, tanto più che allo stato attuale la disponibilità è assolutamente limitata. Sembra addirittura che la Sony abbia bloccato la produzione di



Yaroze, forse anche per la scarsa versatilità del kit, anche se in un primo momento pensava di aver trovato la gallina dalle uova d'oro: migliaia di persone avrebbero lavorato gratis, solo per il gusto di realizzare un gioco e vederlo, magari, pubblicato. Solo in questo caso il lavoro degli sviluppatori in erba sarebbe stato retribuito. E' pur vero, comunque, che la Yaroze ha offerto a giovani di tutto il mondo la possibilità di mettersi in mostra e qualcuno tra questi ha raggiunto il suo obiettivo.
Al di là di quali siano i reali motivi che hanno spinto il colosso nipponico a fermare l'operazione Yaroze, resta il fatto che l'idea che stava alla base non era davvero niente male. Ed è per questo, quindi, che la Sony ha deciso di puntare su un nuovo sistema, per forma e colore praticamente identico alla nuova PS2, ma ribattezzato **'Tool'**. Questa nuova macchina dovrebbe essere l'equivalente della Yaroze per il Principe Nero, ma allo stato attuale non abbiamo notizie precise e l'unica cosa che possiamo mostrarvi è una sua rarissima immagine...

**E PER CONCLUDERE IN GRANDE STILE: LA PS2**

Ovviamente l'ultima nata di casa Sony è anche la più desiderata tra tutte le console: la **PS2**, che dopo dieci mesi dalla sua commercializzazione in Giappone ha già superato i **4 milioni** di console vendute! Il Principe Nero, disponibile in Italia dal 24 novembre, è praticamente introvabile in qualsiasi negozio della penisola. I pochi esemplari approdati sulle nostre coste sono andati esauriti nel giro di qualche ora, e i fortunati che ne posseggono un esemplare se ne vantano con amici e parenti.
La console, che come più volte ricordato legge anche i **DVD** e i **CD audio**, costituisce il primo vero tentativo di creare uno strumento per l'intrattenimento completo e che può essere sfruttato a 360°. Al momento il parco giochi risulta ancora piuttosto esiguo, soprattutto per quanto riguarda la varietà di generi (è un trionfo di giochi sportivi e poco altro...). Non mancano comunque titoli di qualità, tra cui lo strepitoso **SSX**, **Tekken Tag Tournament** e il suo alter ego **Dead or Alive 2** e **Ridge Racer V**.
E poi, allo stato attuale, le potenzialità del Principe Nero sono ancora quasi del tutto inespresse, e gli anni futuri ci regaleranno sicuramente titoli assolutamente straordinari, dei quali forse potremmo già avere qualche assaggio nei prossimi mesi. **Metal Gear Solid 2**, il vero **ISS**, **Wipeout Fusion** e **Z.O.E** sono solo la punta di un iceberg che non vediamo l'ora di scoprire!








# NEWS

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

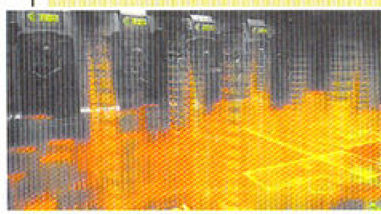
***News fiaccotte: si sa, andiamo incontro alla primavera, stagione notoriamente 'moscia' per quanto riguarda l'uscita di megaproduzioni. La notizia più intrigante riguarda il film di Final Fantasy. Guardando ai giochi nuovi, ci sono due seguiti eccellenti (Fear Effect 2 e ISS Pro Evolution 2) e poco altro: un buon gioco di ruolo arcade oriented, un moscio Megaman e un basket stile NBA Jam.***

## FINAL FANTASY: THE MOVIE

*Genere: Pellicola cinematografica*
*Casa: Squaresoft*
*Data di uscita: estate nei cinema d'oltreoceano*

È a buon punto della fase di lavorazione il film della **Square**, che raggiunge il grande schermo con la saga che l'ha resa famosa nel mondo. I nove **Final Fantasy** hanno avuto nove storie, cast di personaggi e ambientazioni diverse: per la versione cinematografica Squaresoft ha deciso di non agganciarsi ad alcuno dei nove giochi pubblicati, preparando una storia originale. L'ambientazione è il pianeta Terra, ormai distrutto e devastato dallo scellerato sfruttamento dell'uomo. La narrazione conterrà i temi cari alla softhouse nipponica: l'amore, l'amicizia, il rispetto della natura, la fedeltà... ovviamente la realizzazione cinematografica sarà pervasa dalla poesia Square. Il film sarà in **computer grafica** e le immagini mostrano un tratto eccezionale, affascinante, realistico eppur fantastico. Il cast scelto per coprire le voci dei personaggi vanta nomi eccellenti, almeno nella versione per il mercato d'America; trattandosi di un film e non di un videogioco, sappiamo che l'adattamento in Italia sarà fatto da veri professionisti e probabilmente non soffriremo, come spesso succede per i prodotti trattati da questa rivista, di una traduzione scandalosa. O almeno lo speriamo. Entro la fine del 2001 nei nostri cinema.





## DARKSTONE

*Genere: Gioco di Ruolo arcade*
*Casa: Infogrames*
*Data di uscita: Imminente*

Entro la fine del mese dovrebbe uscire questo gioco di ruolo; oltreoceano vanterà un prezzo imbattibile, equivalente ai trenta sacchi della **Value Series** nostrana, ma purtroppo ancora non sappiamo la categoria di prezzo in cui verrà inserito alla sua usita nei negozi italiani. Si tratta di un gioco sviluppato dalla **Delphine Software**, che esordì nel mondo dei videogiochi con lo strepitoso **Future Wars** per Amiga. La storia è abbastanza usuale e vi vede interpretare il ruolo del solito salvapatria di turno, aiutato da un fedele amico. La minaccia è costituita da un essere miserando e infelice che ha rinvenuto un **monile** potentissimo, grazie al quale potrà conquistare il potere eliminando i suoi opponenti; cosa che accadrà senz'alcun dubbio o ritardo o deviazione, se non rinverrete **sette cristalli magici**. Una storia così... praticamente mai sentita...
Abbandonando il mio stupido sarcasmo, passo alla specifica delle caratteristiche tecniche. L'area è tridimensionale, inquadrata tramite una **visuale isometrica** che (grazie all'uso del poligono) può ruotare liberamente consentendo la più libera e totale esplorazione. Anche i nemici e i personaggi non giocanti saranno splendidi con il loro bell'abitino poligonale. Il bello è che l'avventura conterrà un elevato grado di rigiocabilità grazie alla **randomizzazione**, all'inizio di ogni quest, di sottotrame, mappe, locazione di oggetti e nemici; per giunta ci sono **ventidue** (!) pattern predefiniti che si alterneranno ogni volta, assicurando una esperienza sempre nuova. **Trenta armi** e altrettante **magie**, quattro classi di scelta per i protagonisti e un mix di oltre **200** creature chiudono l'ampio quadro di un gioco che, al di là della mancanza dell'originalità nella trama, sembra discretamente interessante.





## FANTASIA FINALE NOVE

*Genere: Gioco di ruolo*
*Casa: Squaresoft ovviamente*
*Data di uscita PAL: imminente*

Box di servizio per comunicarvi alcune informazioni su quello che probabilmente sarà l'ultimo grandissimissimo gioco per PlayStation. La release PAL di **Final Fantasy IX** dovrebbe arrivare sugli scaffali dei negozi italiani tra la fine dell'inverno e l'inizio della primavera. Nello scorso numero abbiamo recensito la versione occidentale relativa al mercato a stelle e strisce, ora aspettiamo con ansia una versione ancor più fruibile per noi italiani. Come il prequel, anche Final Fantasy IX sarà tradotto interamene in **italiano**. Sia i dialoghi che i menu saranno infatti traslati nella nostra lingua; ovviamente, la stessa sorte capiterà al manuale. Aspettiamo con ansia la versiona PAL ufficiale per poter godere appieno del capolavoro Square, l'ultimo Final Fantasy per le PlayStation di prima generazione.
La recensione di questa release europea, italiana anzi, comparirà sui prossimi numeri; allora e solo allora potremo ragguagliarvi circa la qualità del lavoro fatto in sede di traduzione.

## LA SECONDA EVOLUZIONE

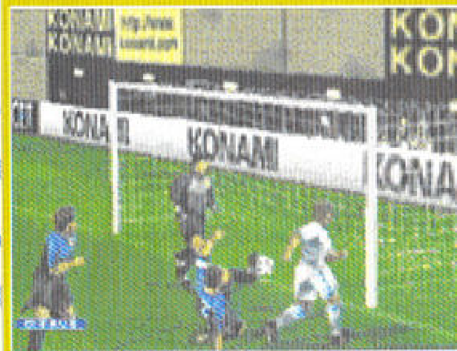
***Genere: ISS Pro Evolution 2: serve altra specifica?***
***Casa: Non certo casa mia...***
***Data di uscita: primavera più o meno inoltrata, di più nun sacciu...***

**KCET** è al lavoro per **Winning Eleven 5** su PlayStation 2 (come potete vedere nell'analoga rubrica che sta sulla rivista 'gemella' dedicata al principe nero e allegata alla presente). Ma contemporaneamente sta sviluppando la release europea del **Winning Eleven 4**, uscito un po' troppo tempo fa sulle PlayStation con gli occhi a mandorla. Si tratta dell'ultima parola pronunciata dal gioco definitivo, Re dei Re dei giochi di calcio.





Insomma, tra un po' - non posso essere più preciso - arriverà la release europea di un gioco che tutti i non pochi assatanati già conoscono nella sua incarnazione giappunèsse. È l'**ISS Pro Evolution** che conosciamo; solo, ha un motore di gioco che spinge ancora di più sulla simulazione (lo capirete dai passaggi sovente sbagliati e dallo spezzettamento dell'azione) e presenta qualche nuova animazione. C'è poi la feature degli **infortuni**, che avvantaggerà i 'macellai', i quali potranno darsi all'eliminazione fisica sistematica delle punte nemiche più insidiose... Yummy...!






## NBA HOOPZ

***Genere: Sport arcade***
***Casa: Midway***
***Data di uscita: imminente***

**Midway**, nota per i suoi giochi sportivi affatto simulativi, sta sviluppando un gioco che si aggiunge a questa sua linea tipica. Si tratta di un gioco di **basket** molto arcade, disputabile da squadre composte a scelta da **due o tre elementi** cadauna. Il gioco richiama il bellissimo ma vetustello **NBA Jam**, riprendendone lo stile tutto-arcade. L'introduzione di un eventuale terzo giocatore non darà comunque uno spessore più strategico all'azione, che rimarrà improntata all'esasperazione **arcade**. Il testimonial è **Shaquille O'Neal**, alla sua seconda apparizione 'farlocca' dopo quella in **Ready to Rumble 2**. Questa volta il buon Shaq è stato utilizzato però non solo come personaggio da schiaffare in copertina, ma anche per le sue qualità atletiche; la sua consulenza è stata fondamentale per l'implementazione delle oltre **cinquecento** mosse (CINQUECENTOOO!! Non ci credooooo!!!!!), sottoponendosi anche a sessioni di **motion capture**. I campi sono interamente poligonali e scorrono via velocissimi e fluidissimi; lo dico per tranquillizzare tutti quelli che ricordano il brutto salto all'indietro che fece NBA Jam passando dal due al treddi. Va però detto che a oggi la grafica appare blocchettosa e soprattutto i giocatori sono troppo grezzi e poco definiti. Ci sono un sacco di **opzioni** e di **modalità** di gioco: da un normale campionato a un **'globetrotter simulator'**, scelta che prende il nome di **Around the World**. E non manca un editor per creare il proprio campione. Questo **Hoopz** si avvicina alla logica dei recenti Rock the Rink e Arena Football, ovvero giochi che sfruttano alcune regole sportive (ambientazione, regole principali) per piegarle a una dinamica assolutamente, totalmente arcade al 100%. Per tutti quelli a cui piace la logica di NBA Jam si tratta di un titolo da aspettare con interesse.







## CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 dicembre 2000 al 10 gennaio 2001)

**1. Tomb Raider Chronicles**



**2. FIFA 2001**



**3. Crash Bash**



**4. Driver Platinum**
**5. Danger Girl**
**6. Ready to Rumble Boxing Round 2**
**7. ISS**
**8. Bust-a-Move Arcade Edition**
**9. Dino Crisis 2**
**10. Chicken Run**
**11. Gran Turismo 2 Platinum**
**12. The Grinch**
**13. 007 The World is not Enough**
**14. The Mission**
**15. Legend of Dragon**

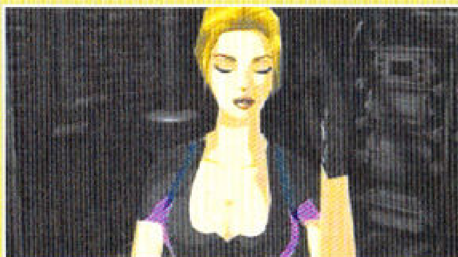
**Dati forniti da:**

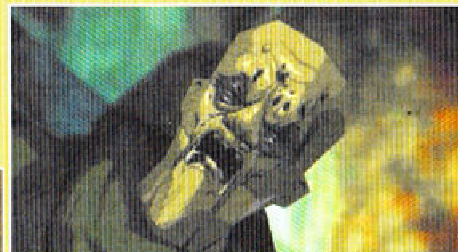


## EFFETTO PAURA, SECONDO ATTO

*Genere: Avventura*
*Casa: Eidos*
*Data di uscita: inizio primavera*

**Kronos** è al lavoro sul seguito di una delle avventure più acclamate dello scorso anno. Verrà ripresentata la grafica particolare che caratterizzò il primo episodio, garantendo la medesima altissima qualità. Si trattava di una sorta di approccio 'alla Resident Evil', con schermate prerenderizzate; ma queste non sono fisse: a seconda dei movimenti del personaggio controllato, il gioco carica un pezzo del fondale che così dà la sensazione di non esser fisso. Si tratta di un artificio tecnologico intrigante ma esoso in termini di spazio richiesto, perché in pratica il gioco, invece di avere schermate fisse, presenta **schermate 'mobili'** costituite di fatto da una FMV. Il gioco infatti risiederà su **quattro CD**! Gli angoli di ripresa possibili sono in numero impressionante: **ottocento**! Ma tanto spazio servirà anche per i filmati in CG (Computer Grafica), la cui durata complessiva supererà le **due ore**! Alcuni personaggi sono inediti rispetto alla puntata precedente, anche se vi sarà qualche collegamento: uno dei carachter più importanti è **Rain Qin**, amica dell'arrapante **Hana**, la 'shower girl' del primo episodio. I tre personaggi sotto controllo saranno la vecchia (ma sempre bona) **Hana**, **Royce Glass** e **Jakbo "Deke" Decourt**. Quanto prima lo avremo fra le mani...







## MEGA MAN X5

*Genere: Arcade, se ce n'è uno*
*Casa: Capcom*
*Data di uscita: TBD (To Be Decided)*

Il popolare personaggio, chiamato **Megaman** nei Paesi normali e **Rockman** in Giappone, ha caratterizzato la prima grande vita dei videogames, quelli dell'epoca delle macchine a 8/16 bit.
E' pure giunto su PlayStation, ma i risultati non sono mai stati eclatanti, anzi... Questo prodotto è stato scritto espressamente per PSX e ne sfrutta alcune caratteristiche, pur presentando i medesimi gameplay, giocabilità e approccio grafico bidimensionale tipici delle release per le console del tempo che fu. Il numero di **colori** e di elementi presenti su schermo, e la velocità dello **scrolling**, si adeguano alla potenza di PlayStation, avvantaggiandosene. La trama prevede che, nel 2100, la più grande colonia mondiale insediatasi sulla stazione orbitante **Eurasia**, venga attaccata dai nuovi robot del solito pazzoide (quiz: chi si ricorda come si chiama?) proprio durante i festeggiamenti per la celebrazione dell'armistizio che pose fine alla Grande Guerra. Ciò che darà una certa varietà al gioco sarà la possibilità di impersonare due Megaman, **X** e **Zero**.




## STOP PRESS - STOP PRESS

- **Hasbro Interactive**, la famosa casa che si è ritagliata uno spazietto importante nel cuore dei nostalgici riproponendo in chiave poligonale i vecchi personaggi del passato con intatto il relativo gameplay, è stata acquisita da **Infogrames**, colosso europeo del divertimento... che sta comprando questo mondo e quest'altro. Ma dove trovano i soldi?
- I dati di vendita confermano quanto gli esperti (noi di Planet) sosteniamo da tanto tempo ormai: la PlayStation, la nostra pirma e tanto amata scatola grigia, è stata la console più venduta nel periodo natalizio; grazie anche alla sua incarnazione in formato 'small', la **PSOne**.
- **Konami** pubblicherà a breve la prima versione del suo celebre Castlevania, nomato precisamente **Castlevania Age: Castlevania Dracula**, che sviluppò nel lontanissimo 1993 per i computer classe X68000.
- Pare che lo schermo a cristalli liquidi della **PSOne** sarà dotato di un dispositivo di gioco che gli permetterà di avere funzioni di joypad, con la croce direzionale, i quattro tasti e i dorsali; ciò che renderà la console autonoma e più facilmente trasportabile. Io comunque non ci credo, e peraltro non mi pare questa comodità.
- Rinasce la **Cinemaware**, una mitica software house che produsse per le macchine Commodore, andò forte con il Commodore 64 e fortissima sull'Amiga. Sono felicissimo! La casa produsse capolavori quali **Sinbad and the Throne of Falcon**, **Defender of the Crown**, **It came from the Desert**, **Rocket Ranger**, **Lord of the Rising Sun**.
  Purtroppo non è resuscitata in tempo per pubblicare qualcosa per la PlayStation uno: riproporrà i capolavori passati per il nuovo Gameboy (grrr...) e produrrà nuovi titoli per la PlayStation 2 e le altre console della nuova generazione.

## POINT BLANK 3

*Genere: Spara spara*
*Casa: Namco*
*Data di uscita: estate 2001*

È appena uscito in Giappone il terzo episodio della serie che qui chiamiamo **Point Blank** e che in Giappolandia chiamano Gun-qualchecosa: l'equivalente del primo Point Blank veniva venduto come **Gun Bullet**, il secondo era noto lì come **Gun Barl** e questo terzo si chiama **Gunbalina**... che razza di nome... Si tratta di un gioco che di fatto simula un **luna park**, nel senso che ci sono diverse prove di **tiro al bersaglio**, basate su abilità diverse: tempismo, precisione, durata. Si giocherà con la pistola della Namco, la mitica imperiale **G-Con 45**. Il look è colorato e spiritoso, perfettamente in linea con la serie; le schermate sono bidimensionali, a volte fisse a volte mobili, e gli elementi che si spostano internamente a essa sono quasi sempre sprite bidimensionali. Esistono e sono molte le opzioni per il **multiplayer**. Nella modalità **Torneo** il numero di giocatori rimane, come negli episodi precedenti, fisso al gradevole numero di **otto elementi**; in questo caso il vero divertimento è dato però dalla **sfida contemporanea**, con DUE G-Con 45. Non è la più economica delle soluzioni, ma rimane comunque un gran pezzo di divertimento per le compagnie numerose.
A presto una recensione nella sezione Import, a cui seguirà (non a breve purtroppo) quella per noi ritardatari europei.






## BLACK & WHITE

**Genere: Simulazione divina**
**Casa: Midas**
**Data di uscita: chi può saperlo...**

**Black & White** è uno dei giochi più chiacchierati degli ultimi anni, visto che la sua realizzazione per PC sta impegnando da anni uno dei migliori sviluppatori di sempre: **Peter Molyneaux**. I ritardi che hanno afflitto la fase di sviluppo hanno reso il gioco uno di quelli in perenne rinvio e messo addirittura in dubbio la sua uscita. Il giocatore è una sorta di divinità in grado di 'dare la vita' e inserire gli esseri da lui creati all'interno di una comunità. Da qui in poi le creature dovranno arrangiarsi da sole, affrontando i più disparati problemi e arrivando addirittura a provare delle emozioni. Il gioco promette di essere quanto di più 'grande' e 'vasto' si sia mai visto... perciò accogliamo con notevole stupore la notizia che la **Midas** si sta occupando della conversione per PlayStation (avete letto bene, stiamo parlando della PSX e non della PS2). Non ci credete? Per avvalorare ulteriormente la notizia, allora, vi proponiamo anche le primissime immagini del gioco! Cosa verrà fuori da questa conversione non è dato sapere. Voi incrociate le dita, noi vi terremo informati.



## RUGRATS IN PARIS

**Genere: Platform**
**Casa: THQ**
**Data di uscita: aprile 2001**




Ritornano i **Rugrats**, i videogiochi tratti dalla serie a cartoni animati che vede il mondo 'dal punto di vista dei bimbi' creata da **Nickelodeon**. **Tommy** e i suoi piccoli (e brutti) amichetti questa volta partono alla volta di Parigi, dove **Stu Pickles** (il babbo inventore di Tommy) è atteso per l'inaugurazione di **Euroreptarland**. Questo enorme parco di divertimenti ruota infatti attorno alla figura di **Reptar**, il dinosauro già protagonista del primo gioco e del primo film dei Rugrats in Italia. Farete la conoscenza di un nuovo Rugrat: la piccola **Kimi Watanabe**. La sua idea di una giornata perfetta la dice lunga sul suo carattere tutto pepe: le piace arrampicarsi ovunque o rotolarsi nel fango. In **Rugrats in Paris** potrete impersonare uno qualsiasi dei protagonisti della serie. **Cinque** le principali ambientazioni di Euroreptarland da visitare e in cui risolvere giochi e quesiti per procurarsi i biglietti rossi e dorati. Per proseguire nell'avventura li dovrete convertire in premi e guadagnarvi l'accesso a nuovi livelli, magari scambiandoli con gli altri Rugrats. Un titolo che sicuramente piacerà ai più piccoli e un regalo ideale per il compleanno del vostro fratellino.

## PUYO PUYO BOX

**Genere: Puzzle**
**Casa: Compile**
**Data d'uscita: marzo 2001 (in Giappone)**

Avete presente **Puyo Puyo**, vero? Si tratta di quel puzzle game, ennesima variazione sul tema di Tetris, nel quale si devono affiancare le **faccine** dello stesso colore, in modo da creare le più devastanti combinazioni. Lo schermo appare diviso in due colonne, una per ogni sfidante, e le varie combo portate a segno vanno ad aggravare la situazione dell'avversario. In altre parole, Puyo Puyo è il classico gioco molto semplice, capace di catturare l'attenzione degli appassionati e portare a sfide infinite! Ebbene, la **Compile** ha deciso di porre in vendita un cofanetto antologico, contenente tutte le versioni realizzate finora, fin dai tempi delle console a 16-bit. In aggiunta a tutto questo sarà presente una **special edition** che consentirà ai possessori di multi-tap di sfidarsi in accese sfide in **quattro**! **Puyo Puyo Box** è, secondo il mio modesto parere, uno dei giochi da attendere con maggior ansia... altro che Final Fantasy IX!




# DVD

***Per immergersi in modo ancora più completo nell'oscura realtà dei Cainiti, un film da non perdere!***

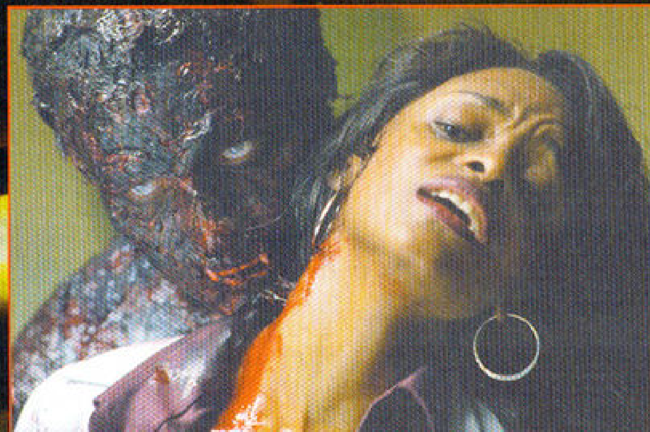
## BLADE

**Titolo originale**: Blade
**Attori**: W.Snipes, K.Kristofferson, S.Dorff, T.Lords
**Regista**: Stephen Norrington:
**Anno di produzione**: 1998
**Genere**: Azione - Horror
**Pubblico**: per tutti
**Casa**: Warner



Questa volta l'ultima speranza della razza umana nella lotta contro il male è il mezzo vampiro **Blade** (**Wesley Snipes**), che passa la sua esistenza a dare la caccia ai suoi fratelli con l'aiuto di un cacciatore professionista (un irriconoscibile **Kris Kristofferson**). I vampiri hanno sempre convissuto con gli umani utilizzandoli come cibo solo per necessità, ma da quando in città è arrivato il **Diacono Frost** (interpretato da un intenso **Stephen Dorff**) le cose sono cambiate: Frost sostiene la superiorità della razza vampirica e vuole organizzare la loro rivincita dichiarando guerra... Un film dagli ottimi effetti speciali interpretato da un cast convincente e scelto con cura per una storia ad alta tensione, che non mancherà di incollare alle poltrone pur non essendo adatto agli spettatori più sensibili per via di alcune sequenze truculente e dell'argomento trattato. La versione DVD non rende giustizia al film, penalizzato soprattutto da una compressione dell'audio approssimativa; consigliato l'acquisto di questa versione solo ai fanatici ammiratori di W.Snipes o di **Tracy Lords** (sì, proprio quella...).

*Gli effetti speciali sono notevoli anche quando non hanno a che fare con la grafica computerizzata.*





*La banda del Diacono Frost al completo.*

### GLI EXTRA

**La sezione extra non mostra novità di rilievo, eccezion fatta per l'interessante documentario di 20 minuti dedicato agli effetti speciali (ma nemmeno questa è poi una novità). In più trovano spazio anche l'immancabile trailer cinematografico e un'intervista al regista, niente affatto impedibile. Sottotitoli in italiano e inglese.**

Casa: **Activision**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

DI ALFREDO DELMONACO

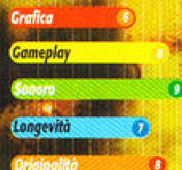
# Blade



**Planet Voto**
**80**

**A favore**
- Parecchio fedele al film
- Possibilità di utilizzare più personaggi

**Contro**
- Grafica non eccelsa
- Sistema di controllo non immediato.




***... La sicura è tolta, il colpo è in canna, proiettili d'argento a espansione riempiti con aglio; mira alla testa o al cuore, e se sbagli...***

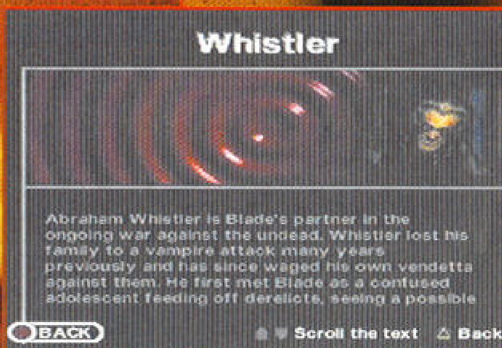


La storia di **Blade** è indissolubilmente legata alla stirpe dei figli della notte. Sua madre fu morsa da un **vampiro** (il **Diacono Frost**) poco prima di darlo alla luce, cosa che causò la morte della povera donna ma dotò il piccolo di poteri assolutamente eccezionali. **Blade**, checché lui ne dica, è un vampiro a tutti gli effetti, dotato quindi di facoltà speciali come supervelocità, resistenza e forza portate ai massimi livelli. Inoltre, la sua parte umana gli permette di essere immune all'**aglio**, all'**argento** e soprattutto alla **luce del sole**, fatto che gli è valso il soprannome di "Diurno". Blade non si nutre di sangue, però. Questa sete gli viene bloccata da un siero speciale che gli prepara **Whistler**, il suo mentore e complice nella lotta sfrenata ai vampiri. Sia Blade che Whistler, infatti, hanno come unico scopo la totale estinzione della stirpe vampiresca, colpevole di aver causato la morte della madre del primo e lo sterminio della famiglia del secondo.

Prima di essere un film Blade è stato (ed è tuttora..) un fumetto - edito dalla **Marvel** - che in America ha molto seguito. La prima apparizione del supereoe nero risale ai primi anni Settanta nella serie dedicata a Dracula. Poi, il successo del personaggio ha indotto gli autori a farne una testata singola, cambiandone leggermente le fattezze e i contorni. Il film, sebbene non sia un capolavoro assoluto, ha ottenuto ottimi consensi all'estero e un discreto successo ai botteghini italiani, giustificando, in parte, la distribuzione di questo gioco anche dalle nostre parti.



*Blade si appresta a entrare nei cunicoli della MM1 all'ora di punta. La spada è l'unico sistema per trovare posto a sedere...*




*Nel menu delle opzioni una dettagliata scheda per ognuno dei personaggi vi darà una breve spiegazione delle principali caratteristiche.*



*Una volta fatto fuori un vampiro, otterrete lo stesso effetto scenico di combustione che tanto ci era piaciuto nel film.*

## THE NEVERENDING STORY



**Penso di non aver mai desiderato così tanto di vedere un film come *Blade*. Incuriosito da alcuni amici che lo avevano visto oltremanica e che mi avevano raccontato qualcosina, avevo accolto con bavetta e urli di gioia i primi trailer nel settembre di tre anni fa. Poi, l'uscita di *Episode I* e altri filmoni ne avevano posticipato la data di presentazione, lasciandomi nella disperazione più nera. Oltre tutto non sono mai riuscito a trovare nemmeno la versione in lingua originale. Finalmente, un paio di anni fa, qualche anima pia si è ricordato e l'ha distribuito nelle sale italiane. Ora il film è disponibile anche in videocassetta e in DVD e per gli appassionati del genere è festa grande. Se a tutta questa allegria aggiungiamo anche il fatto che Wesley Snipes è al lavoro (insieme a Kris Kristofferson/Whistler) sul secondo episodio, allora mi sento veramente in vena (ahahaha...) di farvi vedere una delle primissime apparizioni di Blade nei fumetti di Dracula, direttamente dal mio archivio privato...**

Ogni tanto la cara vecchia inquadratura da dietro lascia il posto a qualcun'altra, diciamo più... cinematografica!

### UN OCCHIO PIÙ APPROFONDITO

Parlando più specificatamente del gioco, bisogna dire che la licenza della Marvel è stata sfruttata in modo più che adeguato, visto che personaggi, nemici e ambientazioni richiamano quelle del fumetto e, soprattutto, quelle del film. Più sinteticamente possiamo affermare che si è cercato di costruire il gioco attorno alle caratteristiche del **personaggio**. Le atmosfere cupe e squallide dei **docks**, con relativi magazzini, le metropolitane e i ponti sono presenti a iosa all'interno delle locazioni del gioco. Pure le fattezze dei personaggi (per quanto possibile...) sono state tratte dal film, anche se in questa trasposizione videoludica è sparito inspiegabilmente il bellissimo (e cattivissimo) **spolverino in pelle** di Blade.

Lo stile di gioco ricalca pienamente quello che è stato il sistema vincente di **Syphon Filter**, **Soul Reaver** o addirittura di **Tomb Raider**, se vogliamo.

Con visuale in **terza persona**, sarà nostro compito avanzare nei livelli facendoci largo fra umani corrotti, zombie e vampiri, aiutandoci con un arsenale di tutto rispetto fatto di **pozioni**, **medikit** e chi più ne ha più ne metta. Non mancheranno sezioni in cui dovremo risolvere semplici **enigmi** (come tira la leva, sali sul ponte, aziona l'interruttore e torna indrè...), che oramai fanno parte del genere. Purtroppo il gioco evidenzia anche qualche problema di natura **tecnica**.

Il sistema di controllo delle armi, dell'energia e dell'uso degli oggetti in generale, sebbene sia a portata di mano, all'inizio risulta piuttosto scomodo.

## LA CASA DI EREBUS

La **Casa di Erebus** è l'Organo Sovrano delle Nazioni dei Vampiri, che gestisce e riunisce le **11 tribù** che compongono la stirpe dei Maestri della notte. La sua **Bibbia** è considerata il documento per eccellenza della religione vampiresca e le sue pagine sono scritte con sangue umano. Ogni casta è contrassegnata da un simbolo chiamato **Glifo** (e questo, se conoscete **Soul Reaver** lo saprete già..). Ogni vampiro appartenente a un clan ha questo glifo tatuato da qualche parte (generalmente sul **collo**). Anche un umano può averne uno sul collo, che sancirà quindi la sua sudditanza nei confronti di un padrone (un po' come succede con la marchiatura delle mucche e dei cavalli...).

**ASHE**: il primo glifo che andiamo a esaminare appartiene alla tribù dei vampiri che incontrerete per prima: gli **Ashe**. Sono vampiri da poco tempo, e non lo sono diventati per mano di un maestro, ma di un **discepolo**; quindi i loro poteri sono limitati e la loro vulnerabilità alla luce del sole, alle sostanze tossiche, argento o altro è ai massimi livelli.

**CIANCETO**: tribù originaria del **Messico**, iniziata al rito dalle stesse streghe che crearono **Montezuma**. Essi possiedono la forza di dieci uomini e hanno la capacità di rigenerare gli arti persi in battaglia.

**DRAGONETTI**: è una delle tribù più antiche, risalente addirittura dal Medioevo. I Dragonetti sono molto considerati, proprio per le loro radici antichissime che donano saggezza e potere. Difatti sono a capo della Casa di Erebus.

**FAUSTINAS**: una delle tribù più rognose che incontrerete nel gioco è proprio quella dei Faustinas. Questi ultimi sono diventati vampiri grazie a un rito di **Magia Nera**. Per poterli uccidere dovrete prima infilare un **paletto d'argento** nel cuore e poi **decapitarli**, altrimenti torneranno più forti di prima.

**LEMURE**: appartenenti al ceppo italico, i Lemure sono vampiri generati da spiriti malvagi, che si sono appropriati di corpi morti trasformandoli in 'camminatori della Notte'. Generalmente di bell'aspetto, questi esseri fanno la bella vita dividendosi fra dolci donzelle e locali notturni...

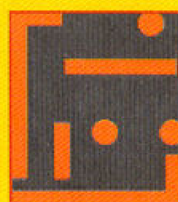
**LIGAROO**: la tribù dei Ligaroo di **Francia** è nota soprattutto per essere l'unica fra le razze di vampiri a conservare il **sangue** sottratto dalla giugulare delle malcapitate vittime per poi utilizzarlo in un secondo momento.

**LOBOSHOMEN**: razza di vampiri strettamente collegata a quella dei **Lupi mannari** del Brasile. Il larghissimo numero di delitti attribuiti a quest'ultimi fa presupporre che i Loboshomen siano la razza più numerose fra quelle della Casa di Erebus.

**PALLANTINE**: dalla regione baltica arrivano questi Pallantine, membri fra i più prestigiosi in assoluto. Il loro modo forbito e la loro intelligenza fa si che questi esseri siano riusciti a infiltrarsi nella società 'che conta' e nella classe dirigente.



**UPIER**: una delle razze più pericolose in assoluto sono i vampiri della razza Upier. Sono tristemente famosi per la loro ferocia e per la letalità dei loro **artigli**.



**VON ESPER**: il più violento fra i clan della Casa di Erebus. Al contrario degli altri clan, che preferiscono agire sempre nell'ombra della grande 'Masquerade', non si fa molti scrupoli a saziare l'infinita sete di sangue degli adepti.



**KOBEJITSU**: è la razza di vampiri assassina conosciuta come i **Ninjia della Morte**. Forti e agili, possiedono un'incredibile resistenza. Inoltre, possono essere facilmente riconoscibili dai loro **occhi**, rossi e prominenti. Sono l'unica razza di vampiri che non proietta **ombra** sul terreno.



## FERMO!! TI HO LOCKATO!!

Per la serie "dimmi che colore hai e ti dirò chi sei", i ragazzi della **Hammerhead** hanno ideato un sistema di riconoscimento dei nemici abbastanza singolare. Perno di tutto risulta il sistema di controllo che permette di 'lockare' i nemici (sì, proprio come in Syphon Filter) con il **mirino**, senza stare troppo a preoccuparsi della mira ogni volta che si spara.
A tal proposito sarà sufficiente premere il tasto **R2** per avere tutte le informazioni necessarie per abbattere l'avversario con il minor numero di colpi e (perché no?) nel minor tempo possibile.
Una volta lockato un nemico, infatti, quest'ultimo si illuminerà di un colore diverso, selezionato dalla CPU in base al tipo di nemico.
Le opzioni sono tre: **verde**, **giallo** e **rosso**. Il **cerchio** in alto a destra vi indicherà le possibilità di colpire il vostro avversario.
Se sarà piccolo avrete poche possibilità di centrare il bersaglio, al contrario se sarà pieno avrete parecchie possibilità di prenderlo, magari anche con un 'colpo critico', e di seccarlo senza sprecare troppe munizioni.

**VERDE**: in questo caso i nostri nemici sono dei comuni mortali, affiliati a qualche Clan di vampiri che servono senza ritegno, sperando che prima o poi il loro padrone si accorga del loro operato e si decida a tramutarli in vampiri. Gli **umani** in questione sono molto pericolosi da lontano, poiché sono normalmente equipaggiati con armi da fuoco piuttosto potenti. Se riuscirete però a evitare le scariche di **mitra**, un paio di colpi normali di pistola o una sana dose di dure mazzate dovrebbero essere più che sufficienti per toglierli di mezzo.

**GIALLO**: con il giallo avrete a che fare con creature in uno stato intermedio, i **Ghoul** (una specie di zombie che si nutrono di esseri viventi e di cadaveri). Questi avversari sono molto ostici da eliminare, cosa che, anche in considerazione della loro lentezza, suggerisce di evitarli piuttosto che perdere tempo a eliminarli uno per uno. Risultano poi molto sensibili all'**argento** e alla luce del **sole** sebbene resistano in modo particolare alle pallottole, alle scarpate e alla **spada** di Blade, che così si affaticherà senza cavare un ragno dal buco.

**ROSSO**: se siete un po' svegli, avrete già indovinato chi manca all'appello: i **vampiri**. Infatti con il colore rosso sono indicati tutti i figli della notte. A questo proposito sappiate che la maggior parte delle armi che porterete con voi non avranno molto successo. Potrete sperare di eliminarli con la fida **spada** e con pallottole al **carbonio**, oltre a qualche altra diavoleria che incontrerete strada facendo.
I vampiri risultano essere molto più resistenti degli altri avversari, soprattutto se colpiti da lontano. La loro vulnerabilità apparirà invece evidente se riuscirete ad avvicinarli e ad aggredirli.





*Alcune telecamere piazzate in modo strategico rendono il gioco più spettacolare a vedersi.*



*Queste 'borse' con il simbolo della Croce Rossa contengono di volta in volta oggetti diversi. Questi possono essere semplici medikit o munizioni, sieri fortificanti o nuove potentissime armi...*

*Le comunicazione fra Blade e Whistler saranno sempre presenti, aggiornandoci man mano sullo status della missione.*




L'aspetto grafico generale, per esempio, avrebbe potuto essere migliore, non tanto per il livello del dettaglio (allineato allo standard PlayStation - anche se non al più alto), quanto per uno **scrolling** che avrebbe potuto sicuramente essere più curato e che risulta un po' lento in alcuni passaggi del gioco, generando l'impressione che tutto si muova con un leggero **ritardo**, cosa che alla lunga provoca un leggero senso di frustrazione. Inoltre, si fa un po' fatica a gestire il personaggio selezionato (potrete usarne più di uno nel corso del gioco), a causa di un **sistema di controllo** non sempre preciso. Nota di merito al **sonoro**, e in particolare alle musiche che riprendono in pieno quelle del film. A questo proposito, memorabile il remix di *Confusion* dei **New Order**, pezzo guida della scena del 'bloodbath' nella discoteca...

### C'È QUALCOSA DI PEGGIO DEI VAMPIRI IN GIRO... CI SONO IO!!

Se da un lato la realizzazione tecnica avrebbe potuto essere migliore, si possono trovare sicuramente dei lati positivi in questo gioco, che lo rendono un buon prodotto, anche se sicuramente non un capolavoro.
Il titolo **Activision**, infatti, è comunque sorretto da una **trama** di sicuro interesse, che dona valore e longevità. Il livello di difficoltà generale è settato sull'ostico, ma non è mai frustrante.
L'uso degli **oggetti**, sebbene necessiti di un po' di pratica per poter essere assimilato e utilizzato al meglio, risulta alla fine intuitivo, ricalcando quello che ha reso grande **Syphon Filter**.
I semplicissimi enigmi avranno il grande pregio di tenere sempre alto il livello di




▲ *Capiterà molto spesso che, azionando un interruttore, si sbloccherà qualche porta come in questo caso: il bestione vampirizzato ci aspettava nello sgabuzzino!*

interattività con l'avventura, senza mai sfociare nel rompicapo D'altronde, è chiaro l'intento di chi ha prodotto il gioco: creare un titolo molto più vicino al genere sparatutto che all'avventura vera e propria. Da segnalare la presenza di **mostri** di proporzioni immani, che saranno i boss di fine livello nelle locazioni più avanzate.

Proseguendo nell'avventura si potrà anche utilizzare **Whistler** come personaggio principale, contando su caratteristiche completamente diverse. Fra queste la particolarità di farsi largo fra i nemici, invece che con mani e piedi (come fa Blade) ... a **capocciate**.

**Quattro** enormi livelli zeppi di missioni secondarie dovrebbero garantire una buona longevità, valorizzata dal sistema di salvataggio affidato ai **save point** sparsi per il terreno di gioco. Questi ultimi garantiranno notevoli progressi di gioco, senza la frustrazione di dover cominciare daccapo ogni volta l'intero schema. Insomma, a prescindere dalla grafica non certo sbalorditiva, **Blade** si lascia ben giocare, soprattutto se vi era piaciuto il film e vi piacciono le continue 'citazioni'. Non mi sento di candidarlo certo come gioco dell'anno, ma valutatene l'acquisto. Di certo sarà un gioco che non piacerà a tutti e che soprattutto non ha la classe della serie di **Logan** (e non pretende di averla), però potrà regalare ore di divertimento ai fan del personaggio e a chi è patito del genere.

## MA QUANTO DURA 'STO GIOCO??




**I programmatori del gioco hanno ideato un sistema di salvataggio molto semplice e utile. Sparsi per le varie locazioni, potrete trovare degli strani simboli rotondi di colore azzurro. Questi ultimi si dividono in due tipi: Restore point e Save point. Nel primo caso potrete recuperare tutte le armi, i medikit e le munizioni che avevate all'inizio del livello, tenendo naturalmente conto del limitato numero di oggetti che potrete portare nel vostro inventario. Nel secondo caso avrete invece la possibilità di salvare a tutti gli effetti, cosicché in caso di morte prematura potrete iniziare il livello da quel punto preciso. Un bel vantaggio per coloro i quali adottano un gioco spregiudicato, che li porta ad affrontare le orde vampiresche senza la necessaria concentrazione!**



◀ *Perché, quando escono i vampiri, piove sempre?*




◀ *Usa la testa, Whistler, ma non per dare capocciate!!!*

Casa: **E.A. Sports**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

DI ALFREDO DELMONACO

# Knockout Kings 2001

**Planet Voto**
**91**

**A favore**
- Realizzato in modo eccellente
- Molto simulativo
- Accurato nel database
- Alcune innovazioni accattivanti

**Contro**
- Grafica solo leggermente superiore nella versione 2000
- Mancano ancora alcuni pugili fondamentali
- Il commento doveva essere fatto da Rino Tommasi...

| | |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 9 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 8 |

## *I Re del ring sono tornati! E stavolta si sono portati appresso anche le donne!!!*


n anno. E un mese. Tanto ho dovuto aspettare per poter indossare i guantoni in altro capitolo di **Knockout Kings**. Pubblicata in sordina, la prima versione lasciava solo intravedere le ottime cose che avrebbero trasformato un normale gioco di boxe nella migliore simulazione di sempre: **KK 2000**. Così è diventato in poco tempo uno dei miei/nostri (... se vi ricordate bene, anche Mr. Roy gli si era attaccato mica male, sfidandomi in un match Ali-Holmes...) giochi preferiti, obbligandomi, per sentirmi parzialmente appagato, a portare il mio pugile al vertice del pugilato mondiale con l'unificazione delle due corone nelle sue mani. Adesso è il turno di **KK2001**, che in piena tradizione **E.A.** è la versione riveduta e corretta della passata stagione, ma non solo...

*Una schermata pre-match ci riassume le caratteristiche dei vari pugili.*

### NESSUNA CONCESSIONE

**KK** è un gioco particolare. Tutta la serie, al contrario della tendenza odierna che preferisce giochi di mazzate spettacolari e irrealistiche, è imperniata su una sola parola: **simulazione**. KK è una simulazione accuratissima della 'nobile arte'; quindi chi cerca lame rotanti, horyuken e calci volanti rivolga altrove la sua attenzione, poiché in questo gioco esistono solo pugni, sudore e sangue. Richiamando sul ring anche pugili che furono, vuoi perché il fascino della boxe anni '60/70/80 è ancora presente, vuoi perché il pugilato odierno non offre moltissimo, **KK2001** ha riccamente saccheggiato gli archivi di mamma boxe: **Mohammed Alì**, **Sugar Ray**, **"Bum Bum" Mancini**, **Holyfield** e via discorrendo... Naturalmente ogni pugile è stato riprodotto mantenendo inalterate le sue caratteristiche fisiche e tecniche, così da renderlo una proiezione virtuale del suo omologo in carne e ossa. Non mancherà una sezione **Archivio** in cui l'utente potrà


*Gli inizi sono duri per tutti. Combattere per quattro lire nei posti più malfamati e squallidi della città...*

### LE DONNE NON SI PICCHIANO NEANCHE CON UN FIORE...

**Grossa novità nella serie di KK è rappresentata dall'introduzione della categoria femminile nella scelta dei pugili selezionabili. Per la prima volta, infatti, sarà possibile combattere contro una donna impersonificando una donna. A dire il vero non cambia poi molto dalla versione mascolina, ma dato che la boxe femminile riscuote un discreto successo, evidentemente si è pensato di dar loro lo spazio che meritano.**
**A questo proposito si potranno selezionare le migliori pugili-donna di tutto il mondo, organizzando sfide e tornei, proprio come fanno i colleghi uomini. Anche qui i nomi e le caratteristiche fisiche delle pugili sono adattamenti video delle più massicce picchiatrici rosa..**



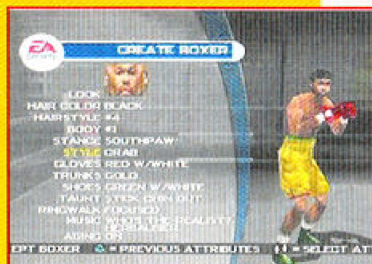
## MA CHE STILE!

**In KK 2001 saranno ben quattro gli stili di combattimento che potrete scegliere per il vostro pugile. Ogni stile si differenzia dall'altro per impostazione, combinazioni e selezione dei colpi da portare. Vediamoli nel dettaglio.**

**BOXER: il più classico fra i quattro stili da pugile. Questo stile sfrutta una guardia molto alta, che garantisce un'ottima copertura al viso e una (relativa) al corpo. Dall'alto, inoltre, sferra i suoi colpi, la cui scelta sfrutta la maggior parte dei pugni comuni e un buon numero di combos.**

**SLUGGER: può essere interpretato tranquillamente come il nostro 'picchiatore'. Questo tipo di pugile ha nella propria indole un'innata potenza nelle mani, che lo rendono pericoloso praticamente per tutta la durata dell'incontro. Un attimo di distrazione e un colpo ben assestato possono far crollare al tappeto chiunque. Poche però le combinazioni disponibili.**

**FREESTYLE: dire Freestyle e dire Alì è praticamente la stessa cosa. Sempre dritti, le mani non sono più a coprire il viso, come nello stile Boxer, ma rimangono rilassate sui fianchi, sempre pronte però a muoversi velocemente per attaccare o difendere. Sebbene sia simile allo stile standard, il Freestyle sfrutta combinazioni molto diverse.**




**CRAB STYLE: definito come uno Slugger imbastardito, il Crab Style è facilmente riconoscibile per la posizione delle braccia che vanno a coprire tutto il busto e parte del viso. Chi usa questo stile possiede potenza e un po' di buon senso in più del pugile Slugger, ma rischia di rimanere stremato dai continui colpi sulle braccia.**

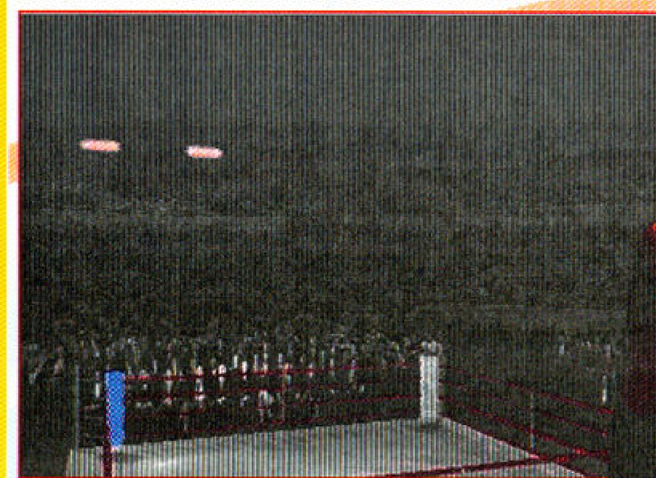
rinfrescarsi la memoria (o apprendere cose nuove) sfogliando nel passato dei pugili più forti e famosi, tramite apposite, dettagliatissime, schede. E se proprio della storia della boxe non vi interessa nulla, allora potrete 'riscrivere' gli avvenimenti, entrando in scena con un pugile tutto vostro, scelto fra quelli predefiniti dal computer.
A questo punto dovrete badare voi al vostro pupillo, scegliendo il manager, la palestra di allenamento (ognuna darà risultati diversi), il secondo e impersonificarlo durante gli allenamenti e il match. Una volta passato alla categoria professionisti, l'obiettivo sarà quello di arrivare alla cintura di Campione del Mondo, sconfiggendo tutti i pugili che vi sfideranno di volta in volta. In questo caso si passerà ad affrontare illustri sconosciuti nei primi match, per incontrare poi i grandi campioni (del passato e non) negli ultimi dieci match prima del titolo.

### OPZIONI E MODALITÀ

Che il gioco sia imperniato sul pugilato mi sembra chiaro e pacifico. Andiamo



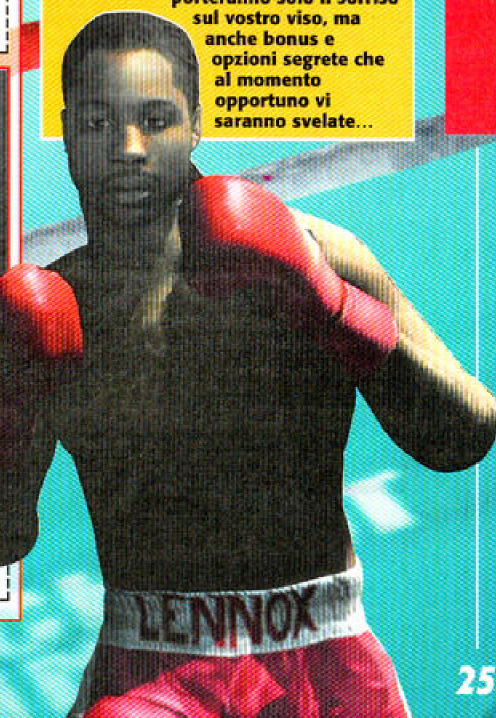

Come nei veri incontri, farsi chiudere nell'angolo può diventare pericoloso, per il rischio di non riuscire più a uscirne.



Sebbene il pubblico non sia realizzato ancora in modo realistico, il dettaglio medio delle locazioni è migliorato rispetto alla versione 2000.

## UN BUON ALLENAMENTO È LA BASE DI TUTTO

**Nonostante il fascino di impersonare un pugile famoso già allieti di per sé una partita di KK2001, quale sfrenata libidine suscita creare un pugile nuovo e portarlo al titolo mondiale! Una volta scelte le caratteristiche puramente fisiche come la costituzione, la categoria, il colore della pelle e il resto, potremo concentrarci maggiormente su quello che più importa in un incontro: la preparazione del boxeur. Soprattutto all'inizio, verremo seguiti in maniera molto premurosa dal computer, che ci darà preziosissime indicazioni sui colpi da usare (e quelli da non usare...), la difesa, le combos e quant'altro serva a finire un incontro in piedi. In base a come si svolgerà l'allenamento (fattore determinante sarà il tempo di reazione a ogni prova...) verranno assegnati pochi o tanti punti da spartire per ogni caratteristica tecnica. Il valore e la potenza del vostro pugile aumenterà, e lui sarà più forte e più difficile da battere. Una volta che vi sentirete pronti potrete scegliere lo sfidante e organizzare lo scontro. Se vincerete potrete guadagnare una nuova sessione d'allenamento e quindi nuove nozioni; se perderete, lascerete sul ring alcuni punti a caso dalle vostre caratteristiche, oltre a un paio di denti. Vittoria e onori non porteranno solo il sorriso sul vostro viso, ma anche bonus e opzioni segrete che al momento opportuno vi saranno svelate...**

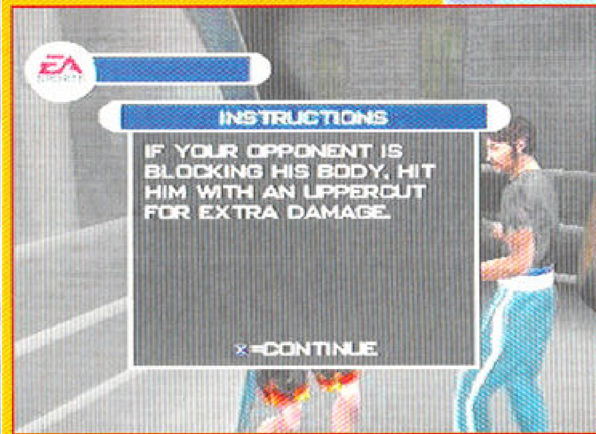


## COMBOS E COLPI SPECIALI

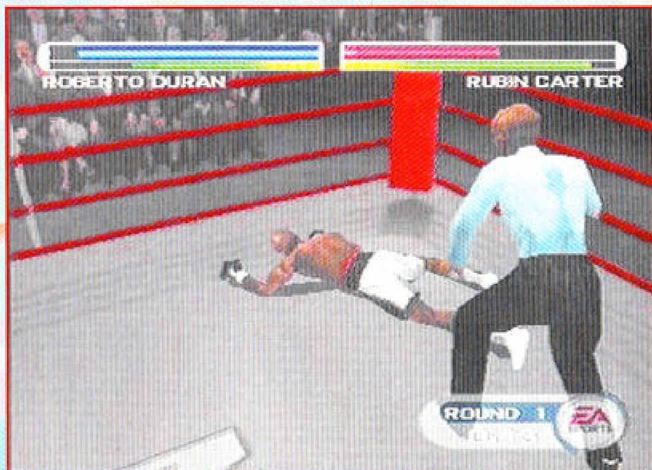
**Innanzi tutto chiariamo una cosa: come ho già stradetto, KK è una simulazione, quindi non pensate all'introduzione delle combo come una concessione ai picchiaduro odierni e alle fireball come colpi speciali.**

**COMBOS - Una delle prime cose che s'insegna a un pugile è, nel caso un colpo vada a segno, di tentare di portarne subito un altro. Questo insegnamento è stato preso pari pari e trasportato nel videogame. Utilizzando in certo modo i tasti dei pugni sarà possibile 'concatenarne' altri in modo da ottenere appunto delle combos. Ogni combo è ampiamente illustrata nella sezione dedicata al training del vostro pugile. A differenza della passata versione, dove alcune combos erano disponibili di default, questa volta è possibile sfruttare quelle già preconfezionate del programma, ma anche costruirne di nuove, secondo il nostro gusto. Caratteristica fondamentale, risulta il particolarissimo sistema di controllo delle combinazioni, che permette di interrompere la serie in qualunque momento. Nella versione 2000, infatti, capitava spesso che il nostro avversario facesse in tempo a evitare i primi colpi di una combo, mandando a vuoto sistematicamente gli altri. Ora questo è meno probabile, poiché basterà interrompere la sequenza di tasti per fermare immediatamente il nostro pugile. Da notare che la vasta gamma di combinazioni ottenibili con la pressione dei tasti di gioco rende possibile effettuare praticamente tutti i colpi a disposizione di un pugile reale. Naturalmente vi saranno vari stadi di combos, che permetteranno agli utenti meno esperti di essere in grado di fronteggiare fin da subito quelli più smaliziati.**

**COLPI SPECIALI - Per colpi speciali si intende quella serie di pugni che hanno la caratteristica di essere portati in un momento o in un modo particolare. Più specificatamente possono essere definiti speciali, per esempio, i colpi d'incontro o quelli del K.O. In KK2001 è presente una feature che permettere di anticipare il vostro avversario di un millisecondo, colpendolo un attimo prima che lui colpisca voi. Con un po' di allenamento e ottimi riflessi potrete anticipare spesso il vostro avversario, generalmente con un Jab, ottenibile con il tasto Quadrato.**
**Sono considerati colpi speciali anche i colpi del K.O. Nel caso in cui foste riusciti a mettere alle corde il vostro avversario, potreste tentare di mandarlo al tappeto sferrandogli una serie di pugni da K.O., che sfruttando un maggior tempo di caricamento arriveranno a segno in modo più violento.**




però a vedere cosa ci offrono le modalità di gioco. Il primo menu ci permetterà di imbastire un bell'**incontro amichevole**. A questo proposito, sappiate che potrete scegliere qualunque pugile tra quelli messi a disposizione, anche di categorie e classe differenti. Naturalmente un incontro fra un peso massimo e uno leggero sarà impari, non fosse altro che per la differente mole dei due pugili. Una bella novità è espressa dall'introduzione dei pugili che hanno militato in due categorie differenti. Per esempio, **Roberto "Mani Di Pietra"** (chissà come mai...) **Duran** compare sia nei pesi medi, sia in quelli leggeri, dal momento che ha militato in tutte e due le categorie. By the way, scelto il vostro pugile e l'**arena** (presenti quasi tutti i templi sacri) non vi rimane che entrare nell'incontro vero e proprio. Un'altra modalità di rilievo è quella che permetterà di far intraprendere una **carriera** professionistica al vostro boxeur. A tal proposito potrete scegliere con cura le **caratteristiche fisiche** del vostro uomo. Colore, statura, peso, stazza, guantoni e tutto le altre qualità necessarie. Una volta 'modellato' il ragazzo, potrete disseminare i punti a vostra disposizione su ognuna delle caratteristiche tecniche. In base a come opererete le vostre scelte, il pugile sarà più potente, più veloce, più resistente e così via. Ovviamente converrà che voi facciate prima qualche partitina di 'riscaldamento' per capire come vi piace combattere e, conseguentemente, decidere l'impostazione del vostro pugile. Lo **Slugfest** è la modalità che mi è piaciuta meno. Presente anche nella passata versione, altri non è che una spudorata concessione alla cattiveria pura e a un normale picchiaduro. Praticamente saranno presenti gli stessi pugili e le stesse ambientazioni, ma non ci saranno né regole né punizioni: ciò significa che sarà possibile operare qualsiasi tipo di **scorrettezza** ai danni dell'avversario pur di buttarlo giù. Bella per un paio di partite,




*Un attimo di distrazione può essere fatale, portandoci ad assaggiare il freddo tappeto.*




*Uno scontro che gli appassionati di vecchia data hanno impresso nella memoria: Ali vs. Frazier!*

ma sacrilega per chi considera lo sport della boxe sacro (come nel mio caso...).

### MIGLIORAMENTI E PEGGIORAMENTI

Lo standard della serie è sempre stato molto alto. Addirittura ineccepibile dal punto di vista tecnico. Anche quest'ultima release risulta molto ben fatta, sia dal punto di vista grafico, sia da quello complessivo. Qualche pecca però non manca, soprattutto se paragonato con la versione passata. Per esempio, è impressione comune che mentre il dettaglio grafico dei pugili è leggermente migliorato (ora i connotati dei boxeur



Il momento risolutore... In pochi attimi si decideranno vinti e vincitori!



*Non mancano le donnine che vi segnaleranno il numero dei round. Questa è particolarmente brutta, ma vi posso assicurare che c'è di meglio...*

## UN PO' DI STORIA

**Per gli appassionati di statistiche e storia della boxe, è presente un archivio consultabile di tutti i pugili esistenti nel gioco.**

## KK2000 VS. KK2001

**Visto che ci era piaciuto moltissimo il precedente episodio, vediamo perché KK2001 prende un solo punto in più rispetto al suo diretto concorrente, nonostante le numerose innovazioni e un innalzamento del livello generale.**

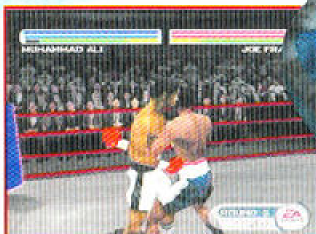
**Grafica: mi duole ammetterlo, ma KK2000, nelle sezioni di gioco puro, era più bello a vedersi di KK2001. I pugili risultavano meno scattosi e più mobili. Ora le animazioni non sono più allo stato dell'arte e risultano un po' irreali e legnose. Discorso a parte per il dettaglio generale delle locazioni e del viso dei pugili, meglio realizzato nella versione più recente. Migliorie a gogò anche nei menu pre-gara di KK2001, decisamente più belli della versione 2000.**

**Sonoro: qui il paragone, sebbene si stia parlando per entrambi di alto livello, non sussiste. Molto meglio la versione 2001, dove il rumore del pugno arrivato a segno è praticamente uguale a quello reale. Il sibilo del guantone che fende l'aria ancora non è perfetto, ma ormai ci manca poco. Chicca godibilissima è rappresentata dal vostro secondo, che non mancherà di darvi consigli (giusti, fra l'altro...) su quali binari incanalare il match per risolverlo a vostro favore.**

**Giocabilità: anche qui la bilancia pende a favore della versione di quest'anno. Le novità nel sistema di controllo e nella gestione dei colpi fanno il loro dovere portando la giocabilità del titolo alle stelle.**
**Piccola tiratina di orecchie ai programmatori che, sicuramente interessati a rendere la serie un po' più abbordabile anche ai non maniaci della boxe, hanno aumentato di poco la velocità di gioco che difatti adesso rende i match un po' più 'frenetici'. Forse un po' troppo per una simulazione di boxe. Molto interessanti le nuove features che comprendono tutta una serie di possibilità nuove, sia in attacco che in difesa, come le finte, evitare i colpi con rotazioni del busto complete e il colpo del K.O. a uno sfidante barcollante.**

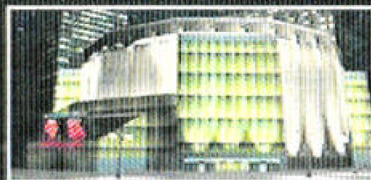
**Pugili disponibili: altra piccola pecca della versione 2001 è rappresentata dal fatto che il numero dei pugili disponibili di default non è molto migliorato rispetto all'anno scorso. Sono presenti la maggior parte dei pugili storici e di quelli famosi oggi ma, inspiegabilmente, mancano ancora personaggi illustri. In prima fila, tra gli assenti, Mike Tyson, giustificato poiché abbiamo recensito la sua ciofeca di gioco non molti numeri fa. Altri nomi illustri potrebbero essere T. Hearns, campione in tre categorie, Don Curry detto "il Cobra", John Mugabi detto "La Bestia" e il longevo Foreman, ancora oggi un osso molto duro. Un database che pretende di essere completo non può permettersi di tralasciare simili atleti, che hanno contribuito a scrivere le pagine più belle della boxe contemporanea.**

sono ancora più riconoscibili), la qualità delle **animazioni** è scesa leggermente.
Questo rende i pugili un po' meno fluidi e perciò 'legnosetti'; niente di grave, sia chiaro, ma chi ha giocato alla versione 2000 ci farà caso. In generale, comunque, visivamente è stato fatto un gran passo avanti.
A livello di **giocabilità**, invece, i passi avanti sono stati enormi. Tanto per iniziare i pugili possono contare su di un carnet di **mosse** molto più congruo.
Finte, controfinte, combo nuove fanno di **KK2001** un piacere per chi lo gioca, ma anche per chi lo guarda. L'utilizzo poi di **quattro stili** diversi moltiplica per quattro il numero delle mosse totali, dato che ogni stile utilizza colpi e difese differenti. Comunque, in generale la cura con cui il titolo è stato realizzato dalla E.A. è evidente. Persino gli **arbitri** sono quelli originali (**Richard Steele** su tutti). Insomma, siamo ad altissimi livelli e KK2001 divertirà per parecchio tempo tutti gli appassionati di boxe. E probabilmente anche chi non lo è. Mentre ci sollazzeremo con questa versione, attenderemo con ansia la prossima, comprensiva magari di un commento in italiano del nostrissimo Rino Tommasi (...e sarebbe ora!!!) e dei pugili che finora sono rimasti esclusi...
Bene. Ora non mi disturbate più... ho il match per il titolo!



*Il Clinch potrà rivelarsi veramente utile quando avrete le braccia stanche o dovrete recuperare un po' di energia.*





*Di tutte le ambientazioni presenti, quella che ha più fascino di tutte rimane sempre il Madison Square Garden.*

Casa: **Midway**
Sviluppatore: **Point of View**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

DI CHRISTIAN PETTINI

# Ready 2 Rumble Round 2

**Planet Voto**
**89**

| | |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 8 |
| Longevità | 8 |
| Originalità | 7 |

**A favore**
- Divertente da giocare, per il gameplay e per l'umorismo
- I lottatori sono uno spasso, nell'aspetto e nelle animazioni
- Una caterva di roba nascosta

**Contro**
- Dopo aver visto la versione PS2 ci sentiamo un po' patetici
- Non è molto facile

***Ritorna uno dei giochi più divertenti della passata stagione: la dinamica degli scontri sul ring, né picchiaduro né simulazione di pugilato, ha portato il primo Ready To Rumble al successo. E poi, l'umorismo e la simpatia degli atleti babbei ha fatto il resto. In questa versione, potenziata in tutti gli aspetti, il divertimento è proprio tanto...***



Non è la prima volta che si parla su queste pagine del 'fiuto' del nostro Pitone il quale, dopo aver dato prova di conoscere davvero i videogiochi segnalando (primo nel mondo!) la qualità di **Tony Hawk**, sempre lo scorso anno ha 'scovato' un semisconosciuto titolo di boxe, **Ready to Rumble**. Poco tempo dopo la sua entusiastica recensione, sono usciti allo scoperto quelli che fingono di capirci di videogiochi incensando un prodotto cui il pubblico aveva già tributato il suo bel successo.

### DIVERTENTE NON SIGNIFICA FACILE...

Dopo aver parlato del fiuto di Pitone, parliamo dell'odore della **boxe** secondo **Midway**. Quello che va sottolineato di quel prequel è una caratteristica che lo avrebbe identificato e che sarebbe stata riproposta, esaltata, in questo **RTR2**: sto ovviamente parlando dell'**umorismo**, presente in dosi massicce sotto svariate forme. Le espressioni idiote dei pugili, le animazioni dei colpi e degli altri movimenti, le loro presentazioni... tutta la realizzazione è pervasa da una vena ironica davvero sopraffina. Ma il bello è che questo (che altro non è che un contorno) si sposa perfettamente con la tecnica di gioco. Non dovete credere, infatti, che, avendo a che fare con un gioco dall'aspetto simpatico, l'impegno richiesto e la profondità di gioco



*L'incontro è preceduto da una presentazione dei pugili che, dopo essere stati introdotti dallo speaker ufficiale, si esibiscono in una movenza loro tipica. Il massimo della demenza!*

## LET'S GET... "RUMBLE"

**L'anima arcade del gioco si vede da tutto: dal look del ring, dai pugili che vi si scontrano e anche dalla dinamica dei match. Se portate a termine una serie di colpi vincenti, si comporrà la parola "RUMBLE". Ogni colpo ben piazzato, apportando una lettera, contribuirà all'operazione. Quando la scritta sarà terminata, vi basterà attivare la modalità Rumble premendo contemporaneamente i due tasti dorsali R2 e L2 e i colpi del pugile rumblante saranno più incisivi ed efficaci... Per forza, che vi aspettavate, di essere svantaggiati? La potenza maggiore è sottolineata dallo scintillio dei pugni. Dovete pigiare contemporaneamente Triangolo e Quadrato per iniziare a colpire sfruttando la rinnovata possanza che, per la cronaca, ha un potere molto limitato nel tempo, rendendo così equilibrati gli incontri che sennò sarebbero diventati una 'caccia al rumble'.**

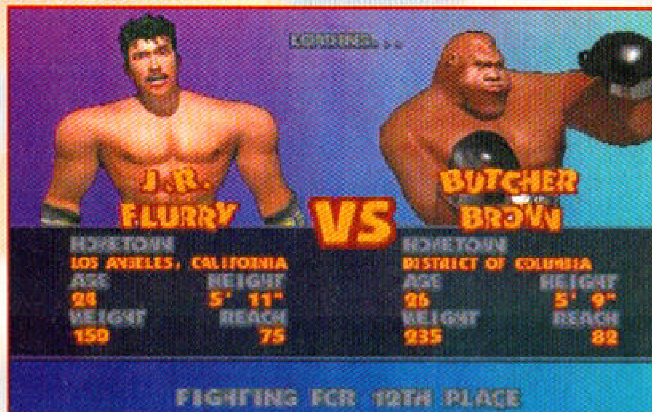


*La parola "RUMBLE" indica che siete... armi letali... Forza e coraggio: colpite e portate a casa l'incontro!*

**Inoltre, dopo aver collezionato le sei lettere, potete impegnarvi per ripetere la scritta di sei lettere, raccogliendole per la seconda volta e attivando una scarica di intensità ancor maggiore. Infine, potete anche impegnarvi per comporre tre volte consecutivamente la famigerata scritta e raccogliere tanta forza (ma sempre per un periodo di tempo assai limitato) da scagliare l'avversario fuori dal ring colpendolo con un pugno solo!**



Ci sono molte visuali selezionabili; questa è in prima persona, vedete i colpi che vi arrivano dritti. Non è piacevole, soprattutto se state affrontando un mostro come questo, che mette paura solo a immaginarlo.




La scelta del pugile. Ce ne fosse uno normale. No, dico: CE NE FOSSE UNO, ALMENO UNO CON UNA PARVENZA DI NORMALITA'!!!

siano quelli di Bust-a-Move. Tutt'altro... La simpatia della forma si abbina a una sostanza 'dura', perché il gioco è profondo e impegnativo. Questo mix è riuscito alla perfezione, ed è confermato con più intensità in questo sequel, costituendone la miglior caratteristica di entrambi i titoli della serie.

### POLIGONI E ANIMAZIONI A NON FINIRE...

L'aspetto estetico di **Ready 2 Rumble Round 2** è molto convincente. Se da una parte certamente il paragone con la versione per PS2 è inevitabile ed è inevitabilmente umiliante, va detto che, rapportato alle capacità della PlayStation, il comparto grafico di questo gioco è decisamente positivo. La **risoluzione** è molto buona e le **animazioni** vanno via fluide e precise. Le texture che ricoprono i **corpi dei pugili** sono bellissime. E lo sono anche i pugili, grazie all'altissimo numero di poligoni che sono stati usati per raffigurarli. Le animazioni, soprattutto, sono numerosissime; sia quelle dei colpi che quelle per così dire 'di contorno' garantiranno sempre una piacevolissima varietà.



### ... CON RAFFICHE DI SVENTOLE IN TUTTE LE DIREZIONI

Per quanto riguarda la qualità ludica, mi trovo qui con il piacere di confermarvi ciò in cui speravo, ciò in cui credevo: il gioco è divertente da giocare. Tralascio l'analisi del



Afro Thunder in tutta la sua bellezza: il capellino, la faccia sveglia. Sul ring, poi, non perdona. Ehi, sei un tipo interessante!

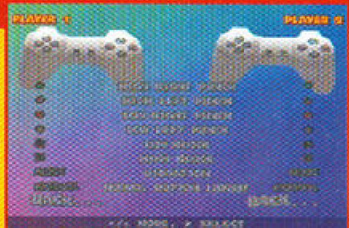



Auguratevi di non vedere troppo spesso questa scena: avete barcollato come degli ubriachi e siete finiti al tappeto. Vedete solo il giudice che vi conta. Fate schifo. Pigiate due pulsanti come se giocaste a Track'n'field, recuperate energia, rimettetevi in piedi e fate al vostro avversario quello che vi ha appena fatto lui.

## MUOVITI E COLPISCI!

**Il pad è gestito in maniera molto funzionale. La croce direzionale gestisce gli spostamenti: le frecce, a Destra e a Sinistra, allontanano e avvicinano il pugile rispetto al suo avversario, mentre Su e Giù consentono lo spostamento laterale che avviene sempre tenendo come riferimento l'altro pugile (in sostanza, è un po' come girargli attorno). I pugni, invece, vengono gestiti tramite i quattro tasti dell'apocalisse in modo simile a Tekken, con la divisione fra braccio destro e braccio sinistro:**

**X: pugno sinistro al corpo**
**Cerchio: pugno destro al corpo**
**Quadrato: pugno sinistro al volto**
**Triangolo: pugno destro al volto**
**Infine, i tasti per la parata sono i dorsali; il numero 1 serve per ricoprire il volto e pararsi dai fendenti diretti verso la faccia, mentre il secondo, quello più in basso, permetterà di abbassare la guardia al livello dell'addome per non subire colpi al corpo.**




**Ovviamente il pad è completamente riconfigurabile (a parte la Croce, che rimane invariabilmente legata alla gestione degli spostamenti) a piacere dell'utente.**

## L'OPZIONE PER L'UTENTE SOLINGO

**La modalità torneo è ovviamente basata sulla corsa al titolo. Ma la cosa intrigante è che vi viene data la possibilità di gestire interamente la carriera e la vita agonistica del pugile prescelto. Davvero in tutti i sensi! Infatti la modalità ha un calendario nel quale potrete stabilire, giorno per giorno, cosa farà la vostra montagna di muscoli senza cervello, in modo di arrivare alla data dell'incontro in perfetta forma. Ovviamente la faccenda ha un che di tecnico: se dovete affrontare un pugile rapido, non lavorate sul potenziamento, ma sulla agilità. Infatti ci sono quattro parametri importanti che sarete chiamati a migliorare: forza, resistenza ai colpi, resistenza alla fatica e velocità. Peraltro, non tutti gli incontri che potete disputare valgono per il titolo: alcuni match, infatti, hanno in palio un premio spendibile... Beh, le chiamano vitamine, ma saremmo degli scemi a non pensare che in realtà si tratta di doping.**
**La modalità è eccezionale, soprattutto per la gestione dell'aspetto evolutivo del proprio combattente. Vi prenderà proprio subito, anzi prima.**




Si decide tutto del proprio pugile: anche il nome. Il boxeur sullo sfondo è animato e si muove ondeggiando al ritmo della musica in sottofondo.




Scegliete quale allenamento sostenere; in basso, il gioco vi indica quali sono i valori che si accrescono se la sessione va a buon fine. Poi dovete giocarvelo, l'allenamento. Sennò sarebbe troppo facile.




Il sacco leggero. Colpitelo con tempismo e precisione per aumentare i parametri, come il gioco vi ha indicato prima di cominciare.

## COSA MI RAPPRESENTANO QUELLE DUE BARRE?

**Le barre di energia che gestiscono i pugili e ci informano circa il loro stato sono due; compaiono in alto sullo schermo e ci ragguagliano su due aspetti fondamentali. La prima barra è di un colore che sfuma dal verde al rosso e indica la salute. Quando finisce andate giù; se siete al tappeto potete comunque ricaricarla premendo come forsennati su due tasti a scelta. Non potete ripristinarla tutta, ma un po' è meglio che niente. La seconda barra, distinta dalla prima grazie a uno squillante blu, indica la potenza dei colpi. Questa sarà massima quando la barra è carica, diminuendo man mano che sferrerete i vostri colpi. Raffiche di pugni da forsennati saranno abbastanza inutili, perché l'indicatore si abbasserà velocemente, rendendo i colpi inefficaci. La barra blu si ricarica comunque molto velocemente; tuttavia la ricarica di questo indicatore è legata allo stato di salute, e tanto peggio state, tanto meno male farete. Tenete sempre d'occhio i due indicatori, perché di fatto siete costretti a gestirli per non perdere il match in modo rovinoso, facendo la figura dei fessacchiotti. Ma anche questo fa parte del divertimento!**

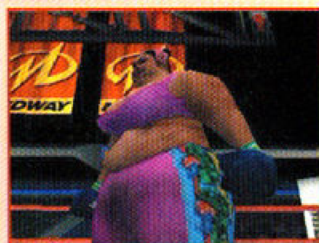


*Adesso le due barre sono piene. Per forza, il gong non è suonato! Fate attenzione a non perdere troppa salute ed evitate di premere in continuazione i pulsanti per i cazzotti. La puntella è inutile, perché non vi permetterebbe di fare adeguatamente male.*




*Le protagoniste femminili sono varie: c'è la botrillona grassa e flaccida, ma c'è anche questa graziosa 'danger girl', Selene Strike. Che Dio ti benedica, anzi, ti ha già benedetto. Con quelle due bocce... Avesse avuto un nome meno pomposo e ridondante, sarebbe stata perfetta.*



*Bella butrina mia, quanto me piasci... Non se sa quanto m'arrazza 'sta donna, con tutta quella robba de fora e la pancia molliccia in cui affondare...*

divertimento che nasce dagli elementi di contorno, di cui mi occuperò più tardi. Ora voglio parlarvi della dinamica di **RTR2** semplicemente inteso come gioco.
Il **controllo** sul pugile è sempre ineccepibile, non ci sono mai ritardi nella risposta ai comandi, e nemmeno imprecisioni. Questo gioco non è un picchiaduro e quindi sarà controproducente premere i tasti come forsennati, anche se ogni tanto vi capiterà di andare in confusione sotto le raffiche di colpi degli avversari e vi sembrerà di perdere il controllo... D'altronde è quello che succede ai pugili nella realtà, e non mi sembra proprio che questo tocco di realismo ci stia male o possa essere considerato fastidioso; insomma... RTR2 non è un gioco facile. Occorre pensare e adottare una certa **strategia**. Non andrete da nessuna parte se non imparerete bene a **spostarvi** e a **parare** e, per quanto riguarda la fase offensiva, avrete bisogno di apprendere l'arte dei colpi, quali scegliere e quando sferrarli. Non mancano **colpi speciali**, performabili unendo la pressione del pulsante a una direzione: questo sistema è molto efficace e intuitivo. Vi è un gran numero di **combo** 'naturali', nel senso che dopo un po' di esercizio potrete impostare attacchi combinati sferrando una efficace **serie di pugni** con tempismo e precisione.

### UNA GRANDE QUALITÀ

Ma se il gioco è molto appagante da giocare, tecnico e profondo al punto giusto, ebbene risulta anche molto divertente al di là della semplice meccanica di gioco. Perché gli incontri avvengono fra pugili improbabili, ognuno caratterizzato al massimo e disegnato con lo specifico fine di sembrare assurdo. L'accompagnamento di **luci** e **fumi** durante la presentazione contribuisce ad alimentare lo spirito trash e demenziale. Le animazioni durante il match spesso sono molto spassose e sembrano proprio quelle di un cartone animato. Quando colpiscono, quando irridono, quando subiscono, quando cadono e sono ormai fuori combattimento... Vi divertirete una cifra, gustandovi lo spirito di questo campione "made in Midway".

## UN PO' DI SERIETÀ

**"SE". Già... Sulla Settimana Enigmistica, "un po' di serietà" sarebbe stata una definizione di soluzione, appunto, "se". In queste pagine, l'appena dimostrata demenzialità ci sta bene, considerando lo spirito dell'articolo recensito... E invece questo box nasce con l'intenzione di essere un angolo, per l'appunto, di serietà. Perché voglio parlarvi del 'modo normale di dire boxe': quella seria, fatta di simulatori con le palle. Da una parte vorrei, ma non posso, dimenticare i tre Victory Boxing, titoli JVC che invece devono essere scordati in fretta, almeno per il brutto dritto in faccia tirato a tutti gli appassionati. Dall'altra parte non voglio dimenticare il discorso EA che, con il suo Knockout Kings 2000, ha allungato una bella spugna fresca a chi ama i giochi di boxe. Il Knockout**



**versione 2000 è un fantastico simulatore di pugilato, che replica con eccellente fedeltà gli incontri che vediamo in televisione. Offre un repertorio di campioni di tutto rispetto, replicati nelle fattezze e nello stile di lotta. La simulazione è quindi rigorosa, ma il sistema di controllo efficace e divertente piacerà a tutti quelli che amano i giochi seri. E poi piace al direttore, se non ne parlo bene lui mi caccia...**

*Godzilla (in realtà si chiama "Mama Tua") fa un male cane. Per fortuna non è agile. È una buona notizia per l'avversario... e per lo spettacolo. Avesse saltellato senza sosta, ve lo immaginate lo sballonzolamento del lardo? Che spettacolo indegno!*







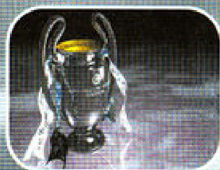




# CHAMPIONS LEAGUE®

## Stagione 2000/2001

**Il Torneo più famoso. Le migliori squadre del Mondo.
L'Unico Gioco Ufficiale.**











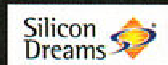

**· Tutte le squadre del torneo di quest'anno, più tutti i clubs finalisti dal 1960 ad oggi · Nuove modalità di gioco con 12 competizioni completamente nuove · Crea il tuo 'Dream Team' personalizzato selezionando i giocatori tra tutti quelli presenti nel gioco · Nuove animazioni realizzate con la tecnica del 'Motion Capture' · Intelligenza artificiale elevata che comporta l'innalzamento del realismo nei livelli di gioco · Possibilità di variare un enorme numero di parametri. Giocherai nel modo che vorrai TU!**







www.take2games.com







al gioco ti converte.

www.cidiverte.it




JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

Casa: **Konami**
Sviluppatore: **KCEO**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **5**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), multi-tap**

DI CHRISTIAN PETTINI

# ISS

Planet Voto **86**

**A favore**
- Tonnellate di opzioni e di possibilità di gioco
- Spessore di gioco notevole
- Convincente la sezione giocata
- Contorno molto curato

**Contro**
- I giocatori scivolano sul campo invece di correre
- Il feeling non rende un'esperienza realistica
- Comandi parecchio complessi, dovete farci l'abitudine
- Poche squadre a disposizione

| | Voto (1-10) |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 7 |



## *È il turno del nuovo gioco di calcio della Konami, riveduto e corretto... purtroppo. ISS è quanto di più distante possiate immaginare dalla quasi perfezione di Pro Evolution.*



Perché ti chiami **International Superstar Soccer**, o tu gioco che con la serie Konami sembri non aver nulla a che spartire? Eh, lo so che non posso cominciare una recensione in questo modo, spaventando chi mi legge, ma va chiarito senza equivoci che questo gioco – a dispetto del nome e dell'etichetta **Konami** - non è il seguito di **ISS Pro Evolution**. Non lo è, non lo è, non lo è. Di cosa si tratta allora? Di un millantatore? Di Diabolik? Di un trans? Calmi, non giungete a conclusioni affrettate, adesso vi spiego.



*Il calcio d'inizio. Prima di ogni match, una monetina lanciata in aria permetterà a uno dei due capitani di scegliere il campo o il possesso di palla.*

### TANTO TEMPO FA, SU UNA CONSOLE CON POCHI POCHI BIT...

Un giorno, durante lo scorso millennio, il mondo dei videogiochi (ancora scarsamente popolato, in verità) venne scosso da un videogioco di calcio orientale proveniente da Konami, chiamato **Perfect Striker** e che sarebbe giunto qui in Europa col nome di **International Superstar Soccer**. La console che lo ospitava era il Super Nintendo, mitica e gloriosa macchina con sedici bit di potenza. L'arrivo delle console con più bit ha ovviamente fatto riproporre il gioco sulle nuove macchine. Su PlayStation è diventato il simulatore che tutti abbiamo conosciuto e amato, uscito nelle versioni **International Superstar Soccer Pro**, **ISS Pro 98** e **ISS Pro Evolution**, trasposizione occidentale dei giapponesi **Winning Eleven**. Su una console concorrente, il Nintendo 64, il calcio Konami è rimasto Perfect, ma Striker e non Eleven. Giunto nel vecchio continente, è stato ripresentato come International Superstar Soccer, mantenendo una più fedele aderenza all'originale per Super Nintendo, a parte la grafica ovviamente poligonale. Le versioni per PSX si sono staccate sempre più dalla natura realistica: **arcade** nelle due release per il 16 bit, mentre quelle importate sul N64 hanno mantenuto una impostazione meno simulativa. Questo **ISS** è la fedele trasposizione dell'ultimo International Superstar Soccer per il 64 bit Nintendo.



*I traversoni in area sono sempre molto insidiosi!*




*Prima di iniziare un match, scegliete tra i diversi parametri la condizione fisica dei membri delle due squadre, l'abilità del portiere, persino il numero dei giocatori che comporranno le squadre e il grado di motivazione! E poi (ma in un'altra schermata) anche il tempo, l'ora in cui si svolge il match, lo stadio...*

### GENTE DI RIGORE

**I rigori sono gestiti in modo singolare. Si vede la porta, e il tiratore è inquadrato di spalle. Chi tira ha a disposizione un mirino, chi para ha un'area. A seconda dell'abilità del tiratore, il mirino sarà più o meno grande; a sua volta un portiere, proporzionalmente alle sue capacità, avrà a disposizione un rettangolo di dimensioni variabili. Chi tira piazza il proprio mirino che indica dove finirà il tiro. Per pochi istanti ancora chi para potrà spostare il proprio rettangolo sovrapponendolo a quello del tiratore. Ovviamente, quanto più il calciatore è bravo, tanto più piccola e imprendibile sarà la sua area; parimenti, tanto più un portiere sarà capace e tanto più grande sarà la sua icona, che potrà coprire una vasta zona della porta.**





*Il momento dei rigori è importante. Il sistema studiato da KCEO è intrigante, funzionale e, in definitiva, divertente!*




Un gol. Beato chi l'ha segnato! Ora, invece, chi l'ha subito deve darsi da fare per recuperare.

### KCEO, KCET... POSSIBILE CHE UNA SOLA PICCOLA LETTERA POSSA FARE TUTTA QUESTA DIFFERENZA?

Si tratta comunque di un gioco eccellente, privo solo di quel realismo nei tempi e nei modi del match che ha caratterizzato sempre di più i giochi di calcio Konami apparsi su PSX. D'altronde, a sviluppare questo lavoro non è stata la solita KCET ma la **KCEO**, il team di programmatori autore delle release per il concorrente Nintendo 64. Voglio cominciare a parlare della natura di questo titolo, sottolineando con decisione che la descrizione delle sue caratteristiche sarebbe identica a quella che farei se dovessi parlarvi di quelle per i sistemi Nintendo sui quali, a parte appunto la grafica, la dinamica è uguale nelle incarnazioni a sedici e a sessantaquattro bit. Insomma, il feeling di gioco è sempre lo stesso! E questo, lo dico subito, è un bene. Perché questo nuovo modo Konami di dire calcio su PlayStation è decisamente intrigante.

### TROPPA GRAZIA, SANT'ANTONIO!

La **giocabilità** è la prima qualità di questo gioco. Senza dubbio. La cura riposta nella parte giocata non è inferiore a quella profusa per lo sviluppo degli elementi di contorno meno importanti. In campo il **sistema di controllo** è molto completo, e saranno possibili un gran numero di mosse. In fase di **possesso palla**, non mancano le azioni più consuete (tiro, passaggio ecc.), ma nemmeno quelle meno ortodosse si fanno desiderare (**finte**, **smarcamenti** ecc.). In fase difensiva, poi, la scelta delle azioni è persino più completa. Ci sono due tipi di intervento, **tackle** e **scivolate** di diversa intensità, oltre a una serie di **falli volontari** e cattivissimi, come la spinta e il pugno. Tutte queste azioni vengono eseguite tramite l'utilizzo del pad che, come dicevo prima, 'suda' per quanto è impegnato. Servirà un certo periodo di applicazione per padroneggiare tutte le funzioni.

### GIOCO DI SQUADRA

In un gioco di calcio, però, ciò che conta non è il controllo di un singolo elemento, ma pure il **comportamento della squadra**. Le possibilità di intervento, durante il corso della partita, che si ha su tutto l'undici nel suo insieme è notevole. L'intelligenza artificiale che muove ogni singolo componente della squadra (anche quelli non direttamente controllati) è esageratamente brillante, e i movimenti che verranno fatti contribuiranno a rendere il match sempre interessante e vario, oltre che avvincente. Peraltro, un buon coinvolgimento è dato anche dalle **animazioni** dei compagni, davvero realistiche. I calciatori fra di loro si chiamano, si scontrano, si insultano...




I replay seguono le marcature e possono essere salvati su memory card. Inoltre, una regia accorta consente di farli rivedere da qualunque angolazione.

## SO' SGONFI!

**Il modo per indicare lo stato di salute di ogni effettivo è comune alle due 'scuole', KCEO e KCET: le 'faccine' rivelano lo status di ogni elemento. La faccina felice e zompettante indica uno stato ottimale, e quindi tutte le capacità del calciatore in questione sono pienamente efficaci pronte per essere sfruttate a dovere. Al contrario, mano mano che le faccine si sgonfiano, il giocatore sarà meno brillante in campo e le sue migliori qualità stenteranno a venir fuori: sarà più lento, debole e sbaglierà passaggi e conclusioni a rete, oppure interventi. Fate attenzione a non inserire nel vostro undici troppi calciatori 'sgonfi'.**



Da sinistra a destra: via via che lo smile si sgonfia, il calciatore si impippisce. Non è una bella storia. Scartate quelli troppo sgonfi: sbaglierebbero pure se si trovassero a cinquanta centimetri da una porta vuota!



Un momento bellissimo: all'uscita dal campo la telecamera si allontana e perde il fuoco. Personalmente è uno spettacolo che adoro e che mi lascia sempre a bocca aperta.

## VIVI, FRANKENSTEIN... VIVI!!!

**Nel gioco è presente una modalità edit per creare i propri campioni. Le possibilità d'intervento sono molte. Si parte con il volto per poi proseguire con le attitudini in campo. Prima, genericamente, la posizione e il ruolo e poi, più specificamente, decidete in quali settori farli eccellere, aumentando il valore delle singole voci di forza, velocità, precisione ecc. prendendo punti da un certo ammontare che vi viene dato al principio. Ovviamente, poi, potete chiamare il vostro Frankenstein come volete e piazzarlo in una squadra.**




Tramite questa schermata dotate il vostro nuovo campione delle abilità che prediligete o che vi servono nel ruolo che è chiamato a coprire. Un difensore sarà energico, un'ala correrà tanto, un attaccante eccellerà nel tiro o nell'elevazione. Facile, chiaro, efficace e bello!

## LA GESTIONE DELLA SQUADRA

**Le possibilità di intervento sulla squadra sono davvero eccessive. Si può penetrare nei meandri della formazione per imporre tattiche e strategie, posizioni e attitudini di ogni singolo. Probabilmente di questa sezione si avvarrà solo chi ha deciso di sfondare questo gioco. Peraltro è solo chi lo conosce a fondo che può notare gli interventi fatti in sede tattica.**
**Dall'analisi di questa sezione si capisce che chi ha programmato il gioco, di calcio, ci capisce e pure tanto.**
**Ecco l'analisi delle voci principali e delle più importanti possibilità di intervento su ognuna di esse.**

**MEMBER – Permette di cambiare i ruoli all'interno dell'undici e di decidere il capitano, i rigoristi e anche gli addetti alle punizioni e ai calci d'angolo.**

**FORMATION – Si può prima di tutto impostare una delle molte tattiche a disposizione (4-5-1, 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 3-6-1, 3-5-2, 3-4-3, 3-3-4, 3-2-5, 2-5-3, 2-4-4, 2-3-5, 5-4-1, 5-3-2, 5-2-3, 1-5-4, 1-4-5). Poi, nell'ambito di ciascuna formazione si setta la posizione in mezzo al campo di ogni singolo elemento. Inoltre, si può settare il posizionamento in campo di tutto il reparto, avanzandolo o retrocedendolo. Infine si stabilisce la propensione offensiva di ogni singolo calciatore.**

**SET TACTICS – Un quadro che diventa importante solo per i veri esperti. Se si opta per l'impostazione manuale e non automatica delle tattiche, se ne decidono sei da attivare durante lo svolgimento della partita. Una voce permette poi di vederle in atto, in un piccolo ma chiaro riquadro.**

**DEFENCE – Si stabilisce se marcare a uomo (e allora ogni calciatore potrà decidere quale membro della squadra avversaria sarà il 'suo uomo') oppure a zona (e allora si delimita la porzione di campo di pertinenza). Infine, si decidono le diverse tattiche difensive.**

## LE COMPETIZIONI

**Il menu di avvio permette di scegliere la competizione in cui lanciarsi. Ce ne sono moltissime! Ecco l'elenco:**

**Pre-season – La classica partita amichevole, giocabile da un solo giocatore o con un amico.**

**World League – La Coppa del Mondo. Può essere contesa fra 16 o 32 squadre. Si può decidere se giocare a eliminazione diretta oppure disputare singoli gironi.**

**International Cup – Si possono scegliere fino a 48 squadre per una competizione internazionale.**

**Euro Cup – Per giocare i preliminari della coppa europea o la fase finale, con 16 squadre.**

**Penalty Kick – Per giocare una sfida ai rigori.**




*Guardate che robetta: il menu di apertura offre un set di opzioni davvero completissimo. La maggior parte delle voci, poi, rappresenta competizioni e modalità di gioco. Da ciascuna singola scelta si possono anche determinare tipi di match supplementari.*

**Scenario – Per replicare alcuni scontri realmente avvenuti: c'è un risultato da raggiungere per ogni situazione offerta.**

**Training – Una classica modalità d'allenamento.**

## PALLA DA FERMO

**Quando c'è un qualunque calcio da fermo (punizione, corner, rinvio del portiere) comparirà un suggestivo triangolo che indica tre cose fondamentali. Inizialmente, con Destra e Sinistra potrete decidere la direzione del tiro. Una lunga riga bianca che comparirà sul radar posto in basso nello schermo servirà a valutare con cognizione la traiettoria. Agendo sulle direzioni Su e Giù avrete invece la possibilità di calibrare l'altezza del tiro. Premendo il tasto, poi, il triangolo (che è ancora semitrasparente) si colorerà in modo più intenso dalla base fin verso la punta, a indicare l'intensità della botta che il vostro calciatore si appresta a tirare. È tutto molto semplice e intuitivo, in realtà. E rappresenta la cura riposta da KCEO in tutti gli aspetti del gioco, facendo il paio con il sistema dei rigori, del quale parlo in un altro box.**









Anche la varietà delle animazioni è ottima, pure quella di contorno (tipico esempio sono i festeggiamenti dopo i gol).

### LE BUGIE HANNO LE GAMBE CORTE. I CALCIATORI DI ISS 2000, INVECE, PURE...

La grafica è molto bella. La risoluzione è davvero alta e la differenza rispetto alla versione per il Nintendo 64 sta nelle texture, che qui non godono delle belle sfumature consentite dai chip del 64 bit concorrente. Per il resto, lo spirito è lo stesso. Le animazioni sono bellissime e molto fluide. Purtroppo, i giocatori sembrano scivolare sul campo e non si ha la sensazione di solidità espressa da Evolution. Inoltre, anche la scelta dei colori ci porta in bocca un sapore arcade, diverso dal realismo che, anche visivamente, è ricercato dalla serie Pro di ISS. Ma i KCET si fanno rispettare quando cominciamo a pensare a elementi quali la rappresentazione delle fattezze dei calciatori. Buona parte dei volti è replicata con precisione, così come i corpi. Anche la gestione della telecamera è identica a quella delle versioni Nintendo: si sceglie l'altezza rispetto al terreno e la vicinanza della ripresa; non manca la possibilità di inquadrare il campo da un'altra visuale.

### "SCUSA AMERI, SCUSA AMERI..."

L'audio è buono. Il commento è affidato a una coppia di telecronisti che fanno il loro lavoro con diligenza. Ovviamente si sentono tutte le imperfezioni che intervengono quando, all'interno di una frase, si deve dire il nome di una squadra: c'è una piccola, innaturale pausa tipo "Un pericoloso calcio d'angolo per " pausa "l'Olanda". Il resto della sezione audio è fatta di effetti sonori dal campo (che sono sufficienti) e di quelli dello stadio (anche questi realizzati con perizia).

### TANTA CARNE AL FUOCO

La longevità è data dal gran numero di tornei e opzioni presenti. Il gioco può essere letteralmente 'fatto a pezzi' e ogni aspetto di gestione della squadra può venir modificato a scelta dall'utente. La profondità dell'azione di gioco può essere insomma scoperta solo alla lunga. Ed è dopo molto tempo e costante applicazione che lo si può sfruttare fino in fondo, imparando a impostare le tattiche che si addicono al gioco di ognuno, padroneggiandole infine in campo per schiacciare l'avversario. Poi non va assolutamente dimenticata la possibilità di giocare con tre amici, da affrontare in formazione variamente identificata. La bellezza e il divertimento del multiplayer va peraltro d'amore e d'accordo con tutte le possibilità farlocche offerte: non capita poco di frequente che un match si trasformi in un megaincontro di lotta, grazie a tutto l'assortimento di falli e scorrettezze che può essere messo insieme. Tutta ricchezza che il serio Evolution non darebbe.

## E VEDIAMO QUESTA N64 VERSION!

**La versione per N64 del gioco è praticamente identica. A livello di giocabilità l'ISS su PlayStation è leggermente avvantaggiato da un pad decisamente migliore (e non è un merito: peggio del tricornuto pad del Nintendo 64 non si può fare...) e più funzionale, sia nell'impugnatura, sia nell'uso dei tasti. Sembra una sciocchezza, ma la bellezza di un gioco deriva non solo dalla risposta ai comandi, ma pure dal controller. A livello grafico, la versione con il doppio dei bit vanta una risoluzione più alta e texture più sfumate, ma l'effetto migliorativo non è molto evidente. Per il resto, si tratta dello STESSO -I-DEN-TI-CO- gioco. E poi lo intuite dalle immagini, no? Sennò che ce le ho messe a fare?**



*La Nintendo Version differisce da questa su PlayStation per zero piccoli particolari. Chi li trova non è bravo, è in malafede.*




*A centrocampo si lotta sempre, talvolta con ferocia. Gli scontri duri, il gioco maschio e i falli sono all'ordine del giorno.*

## STORIA DEL PIXEL-CALCIO

È doveroso approfondire la storia della serie calcistica **Konami**, cui facevo accenno all'inizio della recensione. Si tratta di una vera e propria saga e, relativamente ai videogiochi di calcio, probabilmente è la più nobile mai comparsa su un sistema di intrattenimento videoludico, insieme a quella di **Kick Off** per Amiga.
Quando i mulini erano bianchi, il **Super Famicom** (la versione giapponese della console a 16 bit Nintendo, che si chiamava **Super Nintendo** qui da noi) ospitò un gioco di calcio davvero potente e innovativo, **Perfect Eleven**. Si trattava di un gioco che ribadiva con forza la **visuale laterale**. Ovviamente la grafica bidimensionale disegnava semplici sprite, anche se il concetto di 'semplice' dev'essere riveduto alla luce delle capacità della console e dei grafici Konami, che infatti riuscirono a creare un gioco che, visivamente, si poneva a un livello superiore. Per la prima volta in un gioco di calcio si riusciva davvero a distinguere i **giocatori** in base alle dimensioni del corpo e alle fattezze: i giocatori delle squadre nazionali (niente squadre di club, come è classico della serie) si potevano riconoscere. **Baggio**, per esempio (bei tempi, quando era titolare inamovibile fra gli azzurri!), aveva il codino e **Ravanelli** sfoggiava la celebre capigliatura che gli valse l'appellativo di 'penna bianca'. Ma era il gioco, l'esperienza sul campo (virtuale) a fare di Perfect Eleven un gioco di altra classe.

### QUALE CLASSE?

Tre elementi riuscivano a farne il campione incontrastato che, anche oggi, rimarrebbe imbattuto. Il primo era costituito dal rispetto ferreo delle indicazioni del **modulo**: se decidevate, per esempio, per il **4-3-3**, potevate esser sicuri di avere davanti un bel tridente.
Per la verità, nella prima versione del gioco ogni squadra aveva il suo modulo, che non era possibile modificare.
Da questo rispetto rigoroso per il modulo discendeva la seconda caratteristica: l'impostazione di gioco basata sui **passaggi**. Veniva inserito un sistema duplice (passaggio **corto e rasoterra**, oppure **cross**, comandati da due tasti distinti) per passare la sfera e quindi la fase di costruzione del gioco assumeva un ruolo di assoluta centralità. Per giunta, unendo i passaggi e la disposizione tattica, i più abili (io) riuscivano a 'giocare alla cieca', passando la palla dove sapevano essere un loro giocatore, anche se non era inquadrato nello schermo.
Il terzo fondamentale elemento era costituito dall'inserimento di un **tasto per la corsa**. Questo regalava attimi di palpitazione durante i contropiede, e comunque consentiva di dare un ritmo al proprio gioco: normale per controllare e giocare d'interdizione, accelerato per pressare o scattare.
Il realismo apportato da questi tre elementi faceva di Perfect Eleven un gioco insuperabile, tanto bello da convincere gli europei a giocare la versione orientale imparando a destreggiarsi fra le difficoltà di un idioma incomprensibile.
Perfect Eleven arrivò su tutti i Super Nintendo molto tempo dopo, con l'altisonante nome di **International Superstar Soccer**. Poco tempo dopo, Konami si diede da fare per migliorare il suo prodotto, sfornando la cartuccia che in occidente avremmo chiamato **International Superstar Soccer Deluxe**.
La parte giocata rimase invariata, ma si arricchì di una serie di elementi di contorno che fecero la felicità di tanti. La parte tattica, poi, era straordinaria: si potevano disegnare la propria **formazione**, spostando sul campo i singoli elementi. Infine, c'erano gli **infortuni** in campo, che davano realismo e spessore a tutto il gioco.



L'evoluzione. La grafica è migliorata dalla prima alla terza versione europea del calcio Konami per PlayStation. Il motore di gioco, invece, pure.


La versione bidimensionale: così è nato il gioco che fa impazzire chi di calcio ci capisce. La replica su PlayStation è perfetta, e non c'è differenza con quella per il 16 bit Nintendo.

### E POI?

Poi arrivarono le console dell'allora nuova generazione e la serie ovviamente venne riproposta. Sua Maestà la PlayStation ebbe un tiepido esordio, **Goal Storm**, ma il vero esordio fu sul Nintendo 64 che ospitò **Perfect Striker**, che una volta giunto nel vecchio continente sarebbe diventato **International Superstar Soccer**.
Di fatto, il calcio Konami arrivò su PlayStation solo con **Winning Eleven**, un gioco che si staccava dalla tradizione Perfect grazie a una dose di **realismo** ancora maggiore, consentita dalla grafica poligonale.
Giunto qui in Europa, Winning Eleven diventò **International Superstar Soccer PRO**, anticipato dallo sfizio di una replica (fedele al 100% alla versione per Super Nintendo) dell'originale bidimensionale **International Superstar Soccer Deluxe**. Così le due console concorrenti si divisero la versione poligonale e lo spirito realistico dell'originale serie, affermatasi sul Nintendo a 16 bit.
Il Nintendo ebbe, poi, una seconda versione del calcio nel 1998, chiamata appunto **International Superstar Soccer '98**, e proprio recentemente ha goduto di una terza release.
La PlayStation, invece, ha presentato **ISS Pro '98**, la seconda e arricchita versione dell'originale Winning Eleven.
Infine, la rivoluzione: in Giappone esce **Winning Eleven 3**, che offre tutte le primizie tattiche della versione bidimensionale **Deluxe** (assenti sia in International Superstar Soccer PRO che in ISS Pro '98). Questa meraviglia arriva da noi con il corretto suffisso **Evolution**.
La storia recente vede due fatti: il primo è lo strapotere del duo Konami-Sony, che porta sulla console grigia la versione per Nintendo (**ISS**, per l'appunto); il secondo è la prossima uscita di **Evolution 2**, già noto in Giappone come **Winning Eleven 4**, un gioco che porta il realismo a nuove e insperate vette. Si tratta di un prodotto (ve lo dico fin d'ora) che non apporta mutamenti significativi al modo di giocare ma, in ossequio al realismo, introduce fasi di gioco spezzettato, i fraseggi e gli errori a centrocampo e gli infortuni.
All'uscita di Evolution 2 vi rimando, lasciandovi, ne sono certo, con il pad trepidante tra le mani.


La versione per Nintendo: spirito bidimensionale e grafica 3D di buona qualità.

Casa: **Ubisoft**
Genere: **Arcade**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

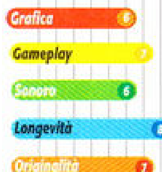
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

# Batman of the Future: return of Joker

DI **CHRISTIAN PETTINI**

**A favore**
- Gameplay immediato e poco impegnativo
- Replica bene il look cartoon
- Giocabilità molto buona

**Contro**
- Grafica troppo essenziale
- Dinamica semplice e ripetitiva
- Sistema di controllo complesso




**Planet Voto**
**76**



***Bruce Wayne è ormai vecchio e stanco, e si è ritirato dall'azione da un bel pezzo... Ma Gotham City ha ancora bisogno di lui, e allora il suo pupillo diverrà il Vendicatore della notte. Solo così potrà risolvere l'enigma del ritorno di Joker e fronteggiare i suoi malvagi scagnozzi.***





I fumetti, quelli longevi ovviamente, hanno una caratteristica: i personaggi non invecchiano mai. Prendete **Diabolik** o **Topolino**... Il primo esce da quasi quarant'anni, e se confrontate il suo aspetto con quello che aveva negli anni Sessanta vedete che è certo cambiato, ma non c'è stato il crollo che dovrebbe avere un uomo con l'età stampatagli addosso dall'impietoso scorrere del tempo. Topolino, poi, non è invecchiato per nulla e l'unico cambiamento che ha avuto dal dopoguerra a oggi è l'**abito**: prima andava a torso nudo con i pantaloncini gialli, oggi è un po' più pudico e ha una sobria camicia. Invece **DC Comics**, che detiene i diritti del fumetto nato dalla fredda e geniale matita di **Harry Spencer**, ha deciso di far invecchiare il protagonista del Batman originale e di proporre un nuovo uomo-pipistrello, interpretato secondo la storia ufficiale dal pupillo del primo, **Bruce Wayne**.



### CORPO DI MILLE BALENE!

Pertanto abbiamo a che fare con il "Batman of the future", ovvero il giustiziere pipistrellato che continuerà a proteggere la città di **Gotham** dopo l'inevitabile e volontario pensionamento del glorioso primo **Batman**, alter ego di Bruce Wayne. Nonno Bruce ha dei problemi con **Jordan Pryce** che cerca di soffiargli la poltrona di presidente nelle imprese della famiglia Wayne. Peraltro, è rimasto quasi ucciso da un redivivo **Joker**. Queste matasse dovrete dipanare impersonando **Terry McGinnis**, il giovane erede di nonno Bruce che ne ha raccolto l'eredità pipistrelliaca diventando il nuovo Batman. Queste cose che vi dico (me le sono inventate) non sono narrate nella sequenza introduttiva (mica per niente, non esiste...), ma le ho desunte dal manuale.



Non vi dirò sempre bene. Qui siete morti. Il gioco non è molto difficile, ma di sbagliare capita pure ai migliori.

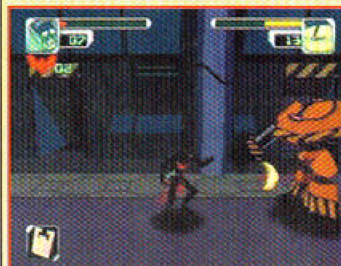
### GAMEPLAY VECCHIO FA BUON BRODO

Il gioco riprende una dinamica ben nota al tempo dei sedici bit: il **picchiaduro a scorrimento**. Lì le due dimensioni erano perfette per questo genere di giochi. Tentativi di riportare quel gameplay sulle macchine potenti e capaci di una grafica poligonale hanno sofferto l'adattamento all'area di gioco tridimensionale per via dei movimenti in verticale. Ma il sistema di **Batman**, le cui locazioni pure sono in tre dimensioni, è molto comodo perché la gestione del terzo asse di movimento è facilitata dal motore di gioco, che rende semplici gli scontri in un ambiente 3D. L'immediatezza dei titoli bidimensionali è quindi rimasta pressoché intatta. Per fortuna!

Il **gameplay**, tanto collaudato, risulta insomma vincente. Una ventata di modernità è portata dai **gadget** e dalle **quattro tute** che Batman II può indossare. All'inizio di ogni livello potrete decidere il costume da indossare, con ripercussioni dirette sulla dinamica, perché le azioni effettuabili varieranno un poco. Inoltre l'uso delle molte armi e dei gadget disseminati

## INFORMAZIONI SU SCHERMO

**Gli indicatori su schermo: in alto a sinistra c'è la vostra barra di stato, espressa da un istogramma che cala di intensità quando subite colpi.**
**Il numero vi dà la misura dell'energia che vi viene sottratta e la faccina nel riquadro esprime grinta, sgomento o altro a seconda dello stato di salute.**
**Poi, più sotto, c'è l'arma speciale che avete equipaggiata in quel momento (sempre che ne abbiate una, ovviamente) e poi, in basso ma sempre a sinistra, c'è l'indicatore a icona che indica il gadget raccolto prima, una chiave o un accesso, per esempio.**
**La parte superiore destra dello schermo invece, ospita gli indicatori dell'energia vitale dei nemici che sono presenti nell'area di gioco.**



Non pochi indicatori, ma semplici chiari e intuitivi. Basta un rapidissimo sguardo, che non provoca alcuna distrazione letale ai fini degli scontri. Questo è molto importante.



Spesso e volentieri i nemici da affrontare contemporaneamente sono più di uno.



Il look delle locazioni sa molto di fumetto. A livello estetico il risultato non è malvagio, la resa è buona. Certo che la nostra piccola Play può fare molto di meglio, comunque...



Le locazioni sono sempre molto varie e colorate, in perfetto stile comics. Lo scrolling è fluidissimo e senza incertezze.



nel gioco garantirà un'azione discretamente varia, seppur fondamentalmente semplice.

### SORPRESA, SI USA IL DUAL SHOCK!

La **giocabilità** è buona. Il pad è sfruttato in modo molto intenso: due colpi per gli attacchi (**pugno** e **calcio**), il **salto** e l'utilizzo dell'**item**. Poi, i dorsali consentono la **parata**, la selezione dell'item e i passaggio fra la modalità normale (in cui Batman corre) a quella **stealth** (il cui passo è cauto e circospetto). Nonostante le indicazioni di gioco non lo riportino, è possibile utilizzare lo stick del **Dual Shock**, ma la funzionalità non è molta, anche perché lo spostamento nell'area tridimensionale avviene per lo più in orizzontale. Il gioco è divertente da giocare, ma dopo un po' diventa monotono anche perché le armi e gli oggetti utilizzabili da Batman jr. non apportano nulla alla sostanza dell'azione e i **combattimenti** si succedono con troppa linearità, non richiedono molto impegno e inoltre si gestiscono in modo un po' superficiale – anche se immediato - e non poco godibile.

### MISTA LOVA LOVA

La grafica va giudicata in duplice modo. Come resa riesce nell'intento (quasi esplicito) di replicare il look colorato di un fumetto. Le **aree di gioco** presentano colori semplici e uniformi, lineari e puliti proprio identici a quelli che è possibile ammirare nelle pagine della carta stampata DC Comics. Tecnicamente, invece, questa essenzialità deve essere considerata un difetto financo offensivo, perché le capacità della PlayStation sono sfruttate poco, persino offese da tanto minimalismo. La maggior parte dei particolari dello sfondo è ricoperto da texture monocromatiche che sembrano lasciar nudi i poligoni. I **movimenti** del giovane Batman sono abbastanza fluidi e precisi, comunque efficaci a livello di giocabilità. E questo poi, in finale, è quello che conta.



L'azione si può fare più dinamica, ogni tanto.



Di tanto in tanto l'area di gioco si illumina con l'effetto di qualche arma. Niente di speciale, comunque, ma rimane coerente con lo stile grafico semplice e minimale.



La varietà dei nemici presenti in questo gioco è rimarchevole. Ce ne sono di ogni foggia e dimensione!

## GIUSTIZIERE GIUSTIZIATO

**Quando la fantasia latita, i game designer spesso ricorrono a gameplay consueti che rendono interessanti con l'inserimento di personaggi già noti. E così la licenza di un Batman all'interno di un picchiaduro garantisce un fascino legato non ai meriti ludici, ma all'appeal dei protagonisti. Purtroppo, aver risparmiato risorse per lo sviluppo di personaggi inediti e affascinanti non sempre porta a un miglioramento delle qualità ludiche del prodotto finito. In altre parole succede (troppo spesso) che giochi cosiddetti 'su licenza' siano prodotti scadenti. Ed è un doppio peccato, per il gioco e per il pessimo sfruttamento di un brand famoso. Batman è un personaggio che, a parte un vecchissimo gioco Ocean per Amiga (ho detto tutto: sono morte la macchina da gioco e la software house!), è sempre stato 'maltrattato'. È apparso per ben due volte su PlayStation e in entrambe le occasioni il risultato, in termini di resa ludica, è stato disastroso. Eccovi un dettaglio dei due delitti.**

**BATMAN FOREVER – Un picchiaduro a scorrimento in cui la fase dello scontro è molto approfondita. La giocabilità è pessima, la dinamica è macchinosa, la grafica è poco fluida (specie nei movimenti dei personaggi) e il gioco non ha un perché.**



**BATMAN & ROBIN – Inspiegabile, ingiocabile avventura che segue passo passo la trama del film ma è noiosissima. La grafica, senza mezzi termini, fa schifo. E non si capisce bene cosa sia necessario fare. Un prodotto inutile.**



Casa: **Microids**
Sviluppatore: **Interno**

Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **nessuno (!)**
Compatibilità: **nessuna (!!)**

# The Mission

DI **CHRISTIAN PETTINI**

THE MISSION

**A favore**
- Un gioco di calcio che diventa gioco d'azione, un gioco d'azione che diventa calcio...
- Ottimo il feeling da 'quattro calci a un pallone' tipico di chi gioca in strada

**Contro**
- Dinamica non molto esaltante
- Tecnicamente indegno
- Giocabilità trasandata




**Planet Voto**
**65**

***Il prezioso pallone "Geo Merlin" è stato rubato dalle forze maligne del calcio, i terribili Ninjas. È stata quindi creata una squadra formata dai migliori calciatori del mondo: Davids, Figo, Kanu, Kole, Henry, Cannavaro, Guardiola e Thuram. Insieme al loro allenatore, Louis Van Gaal, devono infiltrarsi nel quartier generale dei Ninjas, che riserva numerose trappole nascoste e cattive sorprese. Riusciranno a recuperare il pallone e a garantire il trionfo del calcio-spettacolo?***



Che ci crediate o no, quello sopra scritto è tutto vero. È tanto vero da comparire testualmente uguale sul retro della confezione di questo **The Mission**, che è la trasposizione di... un celebre spot pubblicitario. Sempre che ci crediate o no, questo è il gioco di quello spot: siete un gruppo di calciatori che, come nella famosa pubblicità, deve rubare un **pallone** (uno prezioso, non una sferaccia di cuoio qualunque, beninteso...) dal Palazzo delle Esposizioni.



▲ *Avete la palla fra i piedi. Vi risulta? No, certo che no... se siete onesti. Ve l'ho detto. È un difetto grafico abbastanza grave, anche perché ha serie ripercussioni sulla giocabilità.*

### IL GIOCO UFFICIALE TRATTO DAL FAMOSO SPOT DELLA NIKE

Premetto che non guardo molto la televisione e lo spot che ho appena citato non lo conosco; ma chi me lo ha raccontato (è dovere di ogni buon giornalista quello di informarsi prima di scrivere!) mi ha descritto una **squadra di calciatori** che ruba un prezioso cimelio di cuoio (un pallone da calcio, insomma!) nascosto in un museo. Durante lo spot, gli assi dello sport si infiltrano nell'edificio protetto da sofisticati sistemi di allarme per recuperare lo sferico manufatto e si esibiscono in tocchi e colpi di gran classe, non solo perché sono cafoni, ma anche per fuggire e sbarazzarsi delle guardie. Questa azione ha ispirato i **Microids**, che hanno pensato di inventarsi il gioco di questo incredibile furto.

### IN QUESTO MONDO DI MATTI...

Onestamente a me **The Mission** non piace per principio, perché rappresenta l'incredibile e schiacciante trionfo della pubblicità... Ci sono multinazionali tanto forti da prendere persone abili nel dar calci a un pallone (e prendono pure i loro allenatori...) e farli diventare dei miti, per poi agganciare loro dei look stupefacenti, con l'ovvio scopo di far desiderare i prodotti a noi capre. Per insistere, la suggestione pubblicitaria impone a questi padroni di creare immagini carismatiche, tanto forti ed efficaci da far desiderare, a noi poveri stupidi consumatori, un gioco che... replica uno spot televisivo! Ah, maledetta potenza dell'apparenza! Ehi, ma la mia non vuole essere una polemica contro **Nike**, una casa che veste me per primo. Semplicemente, desidero esprimere il disappunto per le distorsioni e gli eccessi della società, fondamentalmente formale e superficiale, in cui viviamo.

### MINIMA IMMORALIA, MINIMA IMMORALIA

Ma dal momento che sono un recensore di videogames e non un profeta vediamo se, dopo la descrizione del prodotto ludico, deciderete di comprare quest'ultimo per il divertimento che è in grado di offrirvi, tralasciando il messaggio negativo che offre come simbolo. A livello giocoso, premetto che il gameplay di **The Mission** si concreta in un'operazione, il **furto di un pallone**. Ovviamente, non è che ve lo lasciano rubare così impunemente. Nemmeno ve lo augurereste, sennò sarebbe noiosissimo. Allora, con l'aiuto della sfera, dovrete affrontare le difficoltà che incontrerete nei vari livelli per fuggire. Ma non avrete a disposizione le classiche mosse di offesa: come ho già detto, userete il **pallone** per abbattere i nemici, per esempio, e basterà tirare delle cannonate contro di loro. Potrete anche disinserire **allarmi** e scardinare **trappole**. In questo caso, però, dovrete tirare cannonate!

## DI A DA IN CON SU PER TRA FRA...

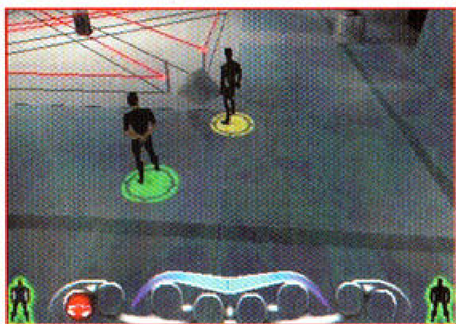
**Scusate, non sapevo come chiamare questo box. Voglio indicarvi che tutti gli atleti differiscono non solo per l'aspetto ma anche per una serie di parametri che ne influenzano il comportamento in campo... ehm, in missione. Le voci sono:**

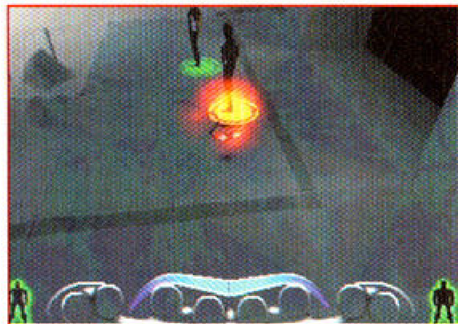



**- Velocità**
**- Attacco**
**- Difesa**
**- Energia**
**- Forza**

▲ *Le voci che distinguono fra loro i nostri assi. Niente di rilevante, comunque.*

**Questi cinque valori (secondo me sono quattro, perché gli ultimi due sono uguali: la sapete forse voi qual'è la differenza tra energia e forza? Beh, eventualmente spiegatemela) trovano una precisa rispondenza durante l'azione. Vi conviene prestare attenzione alle singole voci per scegliere il giocatore che più si presta a... Oh no, ragazzi, via... lasciate perdere, sono praticamente tutti uguali. Anche perché sono tutti dei grossi campioni e nessuno ha delle evidenti debolezze.**





Raccogliete gli occhiali ai raggi infrarossi (il bonus è sottolineato da quell'orrido effetto rossiccio) e scoprite così il reticolo di fotocellule e laser che proteggono il pallone Golden Geox, o un nome così.

### IN QUESTO MONDO UN PÒ FORMALE È TANTO IMPORTANTE L'INUTILITÀ

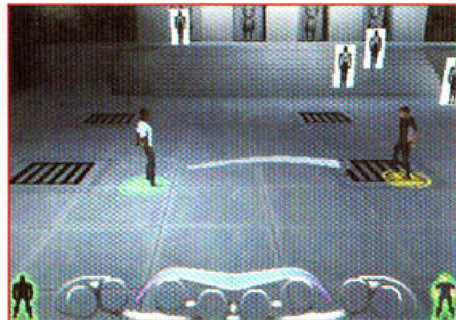
Da giocare, questo titolo non è molto divertente, però ha un pregio: il feeling è molto diverso da quello di un normale gioco di calcio, nonostante le azioni effettuabili nelle stanze del **Palazzo delle Esposizioni** siano praticamente le stesse che si eseguono sul campo virtuale di un qualunque soccer game. Riprendete fiato. Infatti, sembra proprio che questo sia un 'simulatore di quattro calci a un pallone', perché ci si passa la sfera, si palleggia, si tirano delle cannonate ma non in porta... Gli **ambienti di gioco**, non consueti per una normale partita di calcio, forse contribuiscono a questo feeling, che indubitabilmente è piacevole.

### SONO IL TIPICO SOTTOPRODOTTO DELLA CULTURA AMERICANA

La **giocabilità** lascia molto a desiderare. La risposta ai comandi è imprecisa e inefficace, e inoltre è anche parecchio lenta; peraltro, le azioni effettuabili sono molte. La **pressione dei tasti** del pad gioca un ruolo molto importante, perché detta l'intensità del **passaggio** e del **tiro**. Per fare in missione i lavori di fino è bene prendere un po' di pratica con queste azioni. Peraltro la dinamica del gioco non è nemmeno poi così divertente. Se l'idea è originale, certo la trasposizione ludica non le rende giustizia perché non offre una **dinamica** appagante ed efficace dal punto di vista del divertimento.

### LIBERA NOS A KANU

La **grafica** grida vendetta. Non si può, nel terzo millennio, offrire un aspetto così indecoroso. Le aree di gioco che dovrebbero disegnare il Palazzo delle Esposizioni sono di una bruttezza inspiegabile. I nostri calciatori si distinguono fra loro in modo abbastanza evidente grazie alla corporatura, all'altezza, al colore dei capelli e della pelle, alla forma del viso. Ovviamente giocano in tuta e quindi la squadra è eterogenea, non ci sono campanilismi né maglie di questo o quel team. Le **animazioni** lasciano abbastanza a desiderare perché sono poco varie. Soprattutto il **pallone** è piccolo e i **colori** smunti delle aree di gioco svantaggiano la sua identificazione. Purtroppo, specie quando il giocatore si allontana dallo schermo, non si capisce se si ha o meno il controllo della sfera. Le texture che ricoprono le zone in cui si svolge la missione sono brutte, povere, mal definite e per niente colorate. I nemici sono composti da **pochissimi poligoni** e si muovono in maniera decisamente goffa. La traiettoria del pallone è sottolineata da una **scia** ridicola, mentre i **bonus** che sono presenti nell'area di gioco vengono commentati da un effetto di luce che mi ricorda le caramelline tossiche che mi piacciono tanto... ma non è un bel vedere, proprio no. Il **sonoro** non si segnala, coerentemente, per la bellezza o l'efficacia. Le musichette sono tutte abbastanza orecchiabili, mentre gli **effetti** che accompagnano il tocco di palla sono blandi (a voler essere generoso, perché la verità è che sono scarsissimi e irrealistici.



La sezione di training. È utile perché dovete padroneggiare al meglio la sfera (tiri, passaggi, palleggi) per procedere nel gioco e portare a termine questa che viene pomposamente, esageratamente, chiamata "The Mission".




Il pezzo forte del gioco. Guardando lo schema dei comandi pensereste a un soccer game. E invece, ZAK! Si tratta di un arcade. Come fate a eliminare i nemici e a disinserire trappole? Semplice, tirando il pallone!



Non c'è veramente più religione. Il gioco è tradotto nelle lingue più improbabili. Ma lasciate in pace i poveri portoghesi! Che vi hanno fatto di male? Poveracci...

### NEMMANCO NWANKO

In finale, si tratta di un gioco che dovrebbe restare sugli scaffali. Il sistema di gestione dei progressi avviene tramite **password** (e questo è un pregio perché non occupa preziosi blocchi sulla memory card), ma è un difetto perché se vi perdete il foglietto su cui avete annotato la password sono cavoli vostri...

## HENRY, ANCORA LUI!

**I giocatori (beh, mi riesce difficile chiamarli più specificamente 'calciatori', cercate di capirmi...) che potete controllare sono caratterizzati da diversi parametri, che influiranno sui grandi assi europei. Vediamo chi c'è:**

**Edgar Davids – Un mastino: fa della forza e dell'agonismo le sue caratteristiche migliori. Me lo tengo per tutta la vita.**

**Thierry Henry – Francese, ha giocato in Italia nella Juve, che ha avuto la bella idea di mandarlo via. Velocissimo, è un uomo interessante.**

**Luis Figo – Questo mi piace, ha un nome che mi si addice. È portoghese.**

**Nwanko Kanu – Nigeriano, è tornato a giocare dopo un lungo calvario. Ha una classe infinita e in campo spicca per le doti atletiche.**

**Fabio Cannavaro – Non manca un italiano a tenere alto il tricolore! È l'unico difensore, ma è il migliore di tutti. Io nazionalista? Nooo...**















Casa: **Acclaim**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

# Ducati World

DI LUCIO PROSPERI

**A favore**
- Ci sono tutte le Ducati
- Modalità alla Gran Turismo ben fatta

**Contro**
- Graficamente non eccelso
- Molto difficile
- Incidenti assolutamente irreali




**Planet Voto 73**

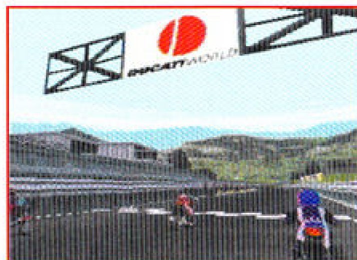


***Prendete Gran Turismo 2 e miscelatelo con Need for Speed - Porsche 2000. A questo punto sostituite le auto con le moto, peggiorate la grafica e otterrete Ducati World.***

Sembra incredibile, ma è proprio così! La prima impressione che si ha dopo pochi minuti di **Ducati World** è quella di trovarsi davanti a un incrocio tra **Gran Turismo 2** e **Porsche 2000** con le moto e fatte le debite proporzioni. I due racing games citati, infatti, sono in assoluto tra i migliori giochi disponibili per PSX, mentre questo motor game non è nulla di più che un discreto prodotto. In ogni caso le analogie sono tantissime, a cominciare dal sistema di **patenti**, poco elegante scopiazzatura del capolavoro dei **Polyphony**.



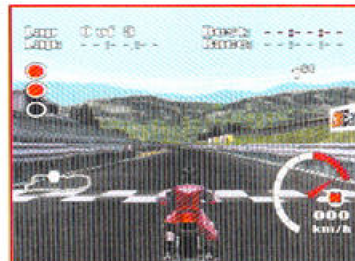
*La visuale dal manubrio della vostra Ducati è senza dubbio quella più suggestiva offerta dal gioco.*



*Il delicato momento della partenza: fate attenzione a non far pattinare le ruote.*

### DICA, DUCA...TI, DICA

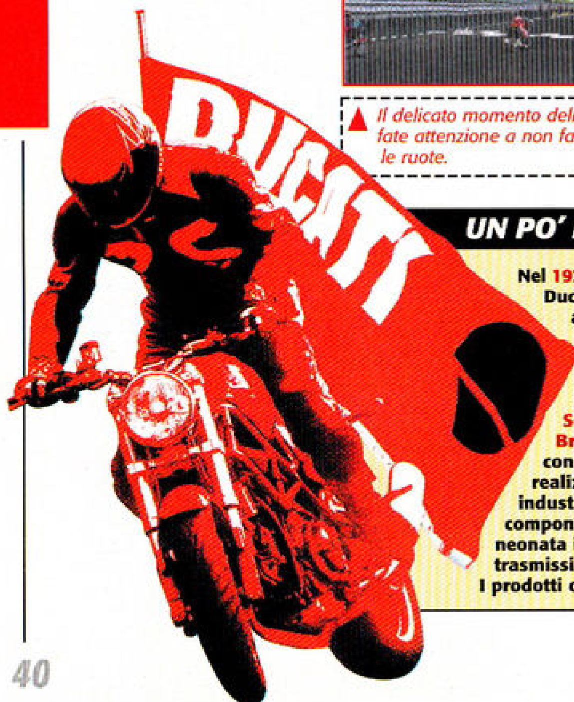
La prima possibilità che vi offre il gioco della **Acclaim** è quella di scegliere se affrontare l'**arcade mode** oppure la modalità **Ducati World**. Nel primo caso potrete scegliere tra le moto a disposizione e gareggiare su vari circuiti, per il semplice piacere di farlo oppure per sfidare i piloti controllati dal computer. In ogni caso la scelta di quale mezzo pilotare sarà ristretta ad alcuni modelli della **Ducati**.
Nel gioco (e qui il paragone con Porsche 2000 calza a pennello) potrete solo guidare moto della nota marca italiana... o meglio TUTTI i modelli prodotti dalla casa bolognese. Ovviamente, per godervi al meglio questa possibilità dovrete affrontare il **Ducati World**, che equivale al GT Mode di Gran Turismo. Prima di cominciare dovrete acquistare una **moto** (disponendo di un budget alquanto scarso) e con quella riuscire a trionfare nelle varie competizioni, guadagnare un sacco di danaro e quindi comprare un mezzo più potente e così via, fino a quando sarete sommersi di monete e il vostro garage straboccherà di due-ruote. Considerata la misera cifra che avrete alla partenza dovrete valutare con attenzione se rivolgervi al mercato del nuovo o preferire l'usato. In ogni caso, sappiate che vi attende poco più di una vecchia moto degli anni Sessanta in stato comatoso. Qualunque sia il vostro acquisto, prima di lanciarvi nella competizione dovrete prendere la **patente**. Ce ne sono di **tre livelli**, ognuno dei quali vi darà accesso a gare di diverso tipo (mmh... dove l'ho già



*Le piste sono caratterizzate da un livello di dettaglio un po' basso.*



*Il livello di difficoltà è piuttosto elevato anche selezionando l'Easy.*



## UN PO' DI STORIA NON GUASTA MAI

**Nel 1926 la famiglia Ducati, grazie anche all'appoggio di altri investitori, fondò la Società Radio Brevetti Ducati con l'intento di realizzare a livello industriale componenti per la neonata industria delle trasmissioni radio. I prodotti ottennero un grande successo, cosa che fece crescere l'azienda in modo veloce. È solo alla fine della Seconda Guerra Mondiale che la casa si trasforma, abbandonando la radiofonia e dedicandosi alle moto. Nel 1946 esce il Cucciolo, un piccolo motore da applicare alle biciclette destinato a diventare il più famoso al mondo. Da qui in poi l'escalation della fabbrica è diventa inarrestabile, e la Ducati si specializza sempre più in motociclette, arrivando a realizzare autentici gioielli, come i modelli America, Elite, Scrambler e le più recenti Monster.**

sentita?). E qui cominciano le note dolenti, perché per superare le varie prove della licenza di guida non dovrete commettere il benché minimo errore, pena dover ricominciare da capo. Tanto per fare qualche esempio, dopo il primo stage, nel quale dovrete bloccare la moto dopo il **chilometro lanciato** all'interno di uno spazio delimitato (a questo punto credo che i Polyphony siano autorizzati a citare la Acclaim per plagio), sarete costretti a percorrere **porzioni di pista** in un determinato tempo. Il problema non è tanto questo, perché non sono questi limiti a essere severi, quanto i **'giudici'**: vi basterà poggiare un millimetro di ruota oltre il cordolo per essere squalificati e dover ripartire dalla **start line**. In questo modo, prima di acquisire anche solo la prima patente dovrete sudare le proverbiali sette camicie. L'effetto è che, se da un lato migliorerete di molto il vostro stile, dall'altro correrete seriamente il rischio di farvi venire una crisi isterica. A voi la decisione!

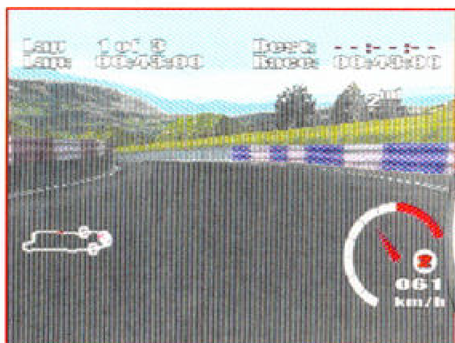





Appena metterete un pneumatico fuori dalla pista correrete il rischio di fare un volo senza precedenti.

### CAPITOMBOLI COME SE PIOVESSE

Scherzi a parte, comunque, il livello di difficoltà è davvero elevato, a prescindere dalle patenti, e per togliersi la minima soddisfazione è necessario percorrere molti chilometri. La cosa forse più irritante è come il gioco non perdoni il minimo errore, probabilmente per cercare di offrire il massimo del realismo. Durante una gara qualsiasi vi basterà sfiorare un avversario o andare appena oltre un **cordolo** per vedere il vostro centauro capitombolare come fosse stato colpito da un missile terra-aria. Gli incidenti, che probabilmente nelle intenzioni dei programmatori volevano essere spettacolari, si riducono inoltre a voli degni di Icaro, involontariamente comici.
Se dal punto di vista del gameplay **Ducati World** si avvicina molto a GT e Porsche 2000, non si può dire altrettanto della realizzazione tecnica. Graficamente, infatti, le pecche




La visuale da davanti è quella che garantisce la maggior sensazione di velocità.




Alcune piste sono caratterizzate dalla presenza di gallerie, all'interno delle quali la visibilità è piuttosto scarsa.

sono piuttosto evidenti, soprattutto nel **dettaglio delle piste**, davvero basso, e nelle **animazioni** dei centauri, poco convincenti. Fortunatamente non manca qualche discreto tocco di classe (i segni delle **frenate** restano sulla pista, così come quelli degli incidenti) che solleva un po' il livello generale. Tutto sommato l'aspetto visivo raggiunge la sufficienza, ma sarebbe stato lecito attendersi qualcosa in più. Il **sonoro** assolve al suo dovere senza infamia e senza lode, ma almeno non costringe ad azzerare il volume del televisore per ascoltarsi in santa pace il proprio CD preferito (anche se nulla vi vieta di farlo!).

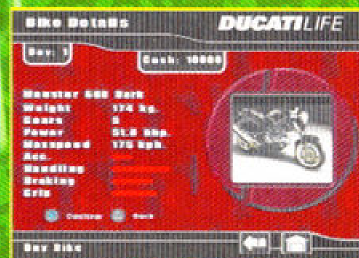
### SBANDA, SGOMMA E SI SCHIANTA

Il sistema di controllo non mi ha convinto del tutto, non perché sia impreciso, ma per il comportamento molto 'bizzoso' della moto . Riuscire a calibrare con precisione **acceleratore** e **freno** richiede molto tempo e, sommato alla più volte citata difficoltà generale, rischia di produrre frustrazione in chi gioca. E si sa, la frustrazione è la peggior nemica della longevità. In altre parole, **Ducati World** vi potrà piacere solo se siete dei fanatici delle due ruote, o comunque se vi piace studiare a fondo la guidabilità della moto e non vi scoraggia ruzzolare 'per le terre' piuttosto spesso. Se invece siete della famiglia di **Ridge Racer** e da un racing game (a due o a quattro ruote) pretendete immediatezza e adrenalina pura, allora ben difficilmente apprezzerete il gioco della Acclaim. In generale, comunque, Ducati risulta un discreto prodotto e costituisce l'unica valida alternativa 'a due ruote' al GT Mode del capolavoro dei Polyphony. Fatte le debite proporzioni e con tante scuse alla software house nipponica!



## MA QUANTE BELLE MOTO!

**Sicuramente, la modalità che rende interessante Ducati World è quella che consente di acquistare una moto e poi, vincendo le varie gare, conquistare più denaro possibile.**







**Questi soldi possono essere utilizzati per comprare nuove moto, migliori delle precedenti, e così via in un vortice di acquisti e vendite degne di Secondamano. La caratteristica principale del gioco è che tutti mezzi a disposizione sono Ducati, dai primi modelli agli ultimi, in un crescendo di prestazioni e costi. Questo box serve per mostrarvi una primissima carrellata d'immagini delle moto che potrete guidare. A voi il compito di sbloccarle tutte!**

Casa: **E.A. Games**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

# 007 Racing

DI ALFREDO DELMONACO

**A favore**
- Le prime partite volano via veloci, è sempre Dabol Ou Seven!

**Contro**
- Troppo ripetitivo
- Grafica triste e sola
- Controllo della vettura un po' 'legnoso'. In più, Timothy Dalton mi sta antipatico...




**Planet Voto**
**69**

PROVA PLANET

***Il fascino di 007 non sembra sentire il peso degli anni neanche su PlayStation... tanto che persino la E.A. ci ha fatto un gioco! È l'inizio di una nuova serie tipo FIFA?***

Sebbene sappia di essere in inferiorità numerica, per me il solo e unico 007 rimarrà sempre **Roger Moore**. Sì, lo so che ha interpretato pochissimi film rispetto agli altri, ma non me importa. Anzi, a essere sinceri, non è che i film di **James Bond** mi abbiano fatto impazzire più di tanto...

### UN AGENTE A QUATTRO RUOTE

Chi segue le peripezie dell'agente segreto di Sua Maestà 007, **Sean Connery**, **Roger Moore** o **Timothy Dalton** che sia, sa perfettamente che gli inseguimenti in macchina hanno un ruolo fondamentale nella spettacolarità di tutti i film. Pensandoci bene, sono proprio le 'invenzioni' montate sulla macchina dei vari agenti che hanno contribuito in maniera determinante al fenomeno 007. È proprio su quest'aspetto che la **E.A. Games**, branca dell'oramai onnipresente E.A., ha basato **007 Racing**. Il gioco, che prende spunto proprio dall'ultimo periodo con **Timothy Dalton**, si svolge infatti interamente al volante di un'automobile, al contrario delle ultime incarnazioni videoludiche di 007 dedicate più agli **sparatutto** in prima e in terza persona. Qui non avrete l'onore di vedere 007 se non nelle scene d'intermezzo, alcune delle quali molto ben fatte e riproducenti alcune scene dei film. Sebbene tutto si svolga a bordo del bolide di turno, **007 Racing** non è un gioco di corse, non ci sono gare e non si deve arrivare primi. Il sistema di gioco suddivide tutto in **missioni**, come nella tradizione bondiana più fedele. Ogni missione è tendenzialmente differente dalle altre, ma tutte sono legate a doppio filo da una trama unica, che le rende una sola storia. Quindi, la tipologia delle missioni consisterà nel recupero di **ostaggi** o nel ritrovamento di **bombe** disseminate per New York, passando per la neutralizzazione di un **impianto informatico**. Ogni missione completata con successo darà diritto all'apertura di quella successiva, oltre a qualche **bonus** aggiuntivo, che vi verrà distribuito strada facendo. A fine missione un breve menu riassuntivo vi permetterà di dare un'occhiata ai **record**. Inutile dire che ottenendo determinati risultati si possono sbloccare da subito alcune features molto interessanti. Particolarmente appetitosa, inoltre, risulta l'opzione che permette di sbloccare alcune macchine bonus fra cui **BMW**, **Aston Martin** e **Lotus**, e scusate se è poco...




▲ *Lo spettro di Die Hard aleggia sovrano, anche se 007 Racing è molto più politically correct.*

### BEI TEMPI, QUELLI DELLA PPK...

Addentrandoci nei meandri della realizzazione tecnica, **007 Racing** appartiene sicuramente a quella categoria di giochi che non vi fanno cascare la mascella per terra... La **grafica** è scarna, penalizzata forse da uno **scrolling** molto veloce, che rimane comunque fluido in ogni circostanza, anche quelle più caotiche. Purtroppo il livello di dettaglio generale ne risente, e sia le ambientazioni che le comparse hanno un'aria da Commodore 64 (... e sono stato buono, avrei potuto dire Vic20).
Anche il controllo della vettura non mi ha convinto del tutto, dato che l'ho trovato un po' 'legnoso' soprattutto nella visuale esterna. Sfruttando la **visuale interna**, invece, le cose migliorano parecchio, rendendo il controllo della vettura più reattivo e realistico. Per quanto riguarda la realizzazione delle vetture, va fatto notare che queste ultime appaiono decisamente più dettagliate rispetto al resto. Degni di nota sono sicuramente i **danni** che si potranno apportare al nostro mezzo e che ridurranno gradatamente un bolide 'nuovo di pacca' a un rottame ignobile e inguardabile.
A sostegno della varietà e giocabilità del titolo ci sono comunque tutta una serie di **armi** e 'diavolerie' che potrete usare nel corso delle missioni. Per esempio, compagni di viaggio per

### PASSA LA BOMBA

**Anche 007 Racing, come la stragrande maggioranza dei giochi usciti per Play, prevede una modalità multiplayer. Oltre ai soliti deathmatch (che, diciamocelo chiaramente, con lo split-screen lasciano un po' il tempo che trovano...) è stata introdotta una modalità molto interessante che, sebbene non sia propriamente una novità assoluta, rimane molto intrigante. Si tratta del Pass the Bomb, una specie di 'ce l'hai' con il conto alla rovescia. All'inizio del match uno dei due contendenti ha una bomba a timer attivata: ogniqualvolta si riesce a toccare l'avversario, gli si passa la bomba. Nel momento in cui il timer arriverà allo zero, la bomba esploderà decretando vinti e vincitori.**






A volte, la mattina la macchina fa fatica a partire e sento uno strano rumore...

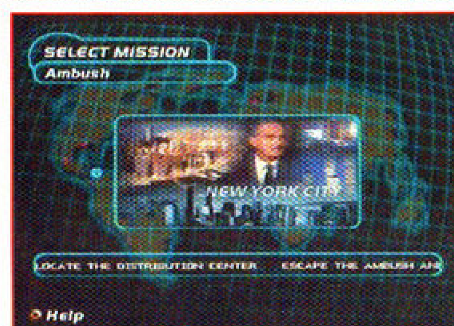



Con un simile arsenale potrete fare faville... Guardate cosa è successo a questo imprudente con l'elicottero.

tutta la durata delle missioni saranno sempre i **missili**, che vi spianeranno la strada da eventuali ostacoli e da nemici. Il solo problema è che non potrete indirizzarli in tutte le direzioni, ma dovrete puntare il muso della macchina nel giusto verso; e questo non sempre è possibile, soprattutto nelle sezioni super affollate. Non mancheranno alcune




Impadronirsi di tutti i transistor non sarà facile. Dovrete correre come dei pazzi!




Nella schermata di caricamento delle missioni, un breve briefing ci immergerà subito nell'atmosfera giusta.




Un Bond sportivo che si reca in ufficio, come tutte le mattine...

missioni dove la **velocità** ricoprirà un ruolo fondamentale per non essere eliminati prima della fine della gara.

### IN DIRITTURA D'ARRIVO

In buona sostanza, **007 Racing** è un altro di quei giochi di cui potevamo benissimo fare a meno, dato che lascia quasi totalmente indifferenti. Diciamo pure che le prime partite saranno divertenti, ma al primo intoppo difficilmente riproveremo quella missione con lo stesso entusiasmo. L'idea di base non è affatto malaccio, anche se i più sgamati si renderanno conto che 007 Racing rubacchia a destra e a manca idee e invenzioni; pensiamo a **Driver** e a **Die Hard Trilogy**, per intenderci, che comunque gli rimangono una spanna sopra per classe e per realizzazione tecnica. Se proprio siete fan di James Bond, tutti i riferimenti alle serie cinematografiche e gli intermezzi con Dalton in computer grafica potrebbero anche valere la pena: d'altronde ognuno, con i propri soldi, fa quello che ci vuole...



Tana nana nananaaaaaa... Ahhh, il fascino delle care vecchie intro!



La grafica è scarna, però abbiamo visto anche di peggio.




Il Quartier Generale non mancherà di ricordarvi cosa dovrete fare nel corso della missione.

## COME USCIRE INDENNI DALLE MISSIONI...

Dico... mica crederete a quello che c'è scritto nel titolo, eh? Era solo per attirare la vostra attenzione. Come già saprete, tutte le missioni di **007 Racing** si svolgono a bordo di qualche automobile, bella o brutta che sia... Per darvi qualche chance in più di portare a casa la pellaccia, vi saranno affidate alcune armi, ognuna con una funzione precisa. Tenete presente, come regola generale, che le armi si 'switchano' con il tasto L1 e si azionano con il tasto R1.

**MITRAGLIATORE**: l'arma più blanda. Al contrario di quello che state pensando non è infinita, quindi tenete sempre d'occhio il livello dei colpi rimasti. Per poter mirare dovrete puntare il muso della macchina nella direzione in cui volete sparare.

**SCUDI**: gli scudi serviranno per avere un minimo di protezione contro il fuoco nemico. Particolarmente efficienti contro i colpi di mitra, mostrano tutte le proprie lacune in caso di esplosioni più... consistenti.

**MISSILI**: arma 'tosta', i missili sono un mezzo di persuasione molto convincente. Purtroppo sono presenti in quantità sempre limitata e non potrete farne un uso smodato (... altrimenti la classe e lo charme di 007 dove andrebbero?). Evitate di spararli a distanza ravvicinata, altrimenti perderete parecchia energia.

**MISSILI A RICERCA**: se di missili normali ne troverete pochi, la situazione peggiora con i missili a ricerca. Il loro utilizzo è sempre legato a una particolare funzione nella missione, quindi attenti a farne un uso oculato.

**FUMO**: tramite un ingegnosissimo marchingegno montato sul vano bagagli, la vostra vettura sarà in grado di emettere un gran fumo, che farà perdere le vostre tracce. Peccato che questo tipo di difesa sarà attivabile solo nelle strade esterne e non nelle missioni che prevedono tragitti al chiuso.

**OLIO**: che ne dite di una bella macchia d'olio sulla strada? Non male, eh? Però non vi sarà di alcun aiuto nelle arene e nei quadri chiusi. Molto meglio usarla

Casa: **Activision**
Sviluppatore: **Luxoflux**
Genere: **Sparatutto**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

# Star Wars Demolition

DI CHRISTIAN PETTINI

**A favore**
- Prima di tutto, l'introduzione...!
- È un gioco ufficiale di *Guerre Stellari*
- Semplice e immediato
- In due, va sempre!

**Contro**
- La dinamica di gioco non è una gemma
- Tecnicamente si poteva fare di più
- Spesso c'è troppo casino



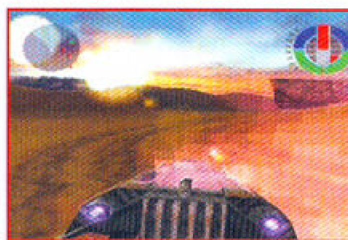

**Planet Voto**
**73**

***Il mondo di Star Wars, creato dalla mente geniale di George Lucas, costituisce una fonte inesauribile per i videogiochi; questo Demolition non si collega ad alcuna pellicola, ma sfrutta luoghi e personaggi per far combattere uno o due giocatori all'interno di suggestive arene.***


Eh, sì: ecco, **Star Wars** è uno dei pochi grandissimi fenomeni dello scorso millennio che val la pena di conservare anche per i prossimi mille anni. Ecco, un'ambientazione simile, così ricca e coerente, affascinante e suggestiva, costituisce una base ideale per lo sviluppo di un videogame. Certamente, perché sfrutta un background vincente e noto a tutti. È una calamita per la curiosità del pubblico!

### TANTO TEMPO FA, IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA...

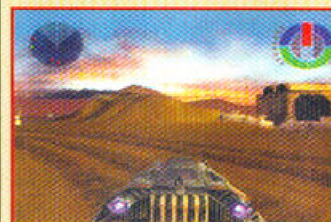
Per definizione si parte sempre dall'inizio. Tutti i giochi di Star Wars partono bene proprio perché attaccano con il classico inizio: la scritta che si allontana sullo sfondo stellato e la musica di **John Williams**. Vi rimando al volo al box con le immagini tratte dal filmato introduttivo, ma specifico che l'**intro** è fantameravigliosa e che merita di esser vista, dal momento che le immagini che la compongono potrebbero tranquillamente appartenere a una delle quattro pellicole della nonalogia di **Star Wars**. Il menu di avvio presenta le consuete **opzioni**, presentate però in modo suggestivo, all'interno della reggia di **Jabba the Hutt**, riprodotta con una grafica tridimensionale abbastanza buona.
Le possibilità di gioco partono dalla scelta fra la partita in single play o quella con un amico. Le possibilità offerte al solingo prevedono una competizione **one shot**, in cui far fuori, nel bel mezzo di un'area in cui tutti se le danno di santa ragione, un nemico selezionato. Poi c'è una modalità **torneo** che mi rifiuto categoricamente di spiegare. La terza scelta è una inedita modalità che vi consente di **scommettere** sull'esito delle competizioni che voi stessi disputate (ciò che avviene solo in Star Wars, sul pianeta Terra è proibitissimo...) e la quarta è una **caccia al droide** che si svolge sempre nelle arene. In due la musica non cambia molto, e di acuti non ce ne sono. Ma è una modalità sempre piacevole, a schermo diviso (scordatevi il link, quello non ve lo danno nemmeno a Natale se fate i bravi, quindi...). Per le modalità **One race** si può scegliere l'area di gioco. Sempre è data invece la possibilità di selezionare il **personaggio** con cui partecipare all'agone. Nel gioco ci sono sia zone sia personaggi da sbloccare a suon di risultati: niente di più classico.


*Gli effetti di luce si accompagnano al lens flare. Quando convivono contemporaneamente sullo schermo, però, non è un piacere perché salta fuori un casino terribile.*


*Sul pianeta Hot gli scontri sono disturbati dai mezzi imperiali, che non vi rompono le balle, ma che potete distruggere. In effetti, nell'area di gioco qualche carcassa ci sta...*

### CHE ORRORE, QUANDO HO VISTO IL RADAR

**L'indicatore che sta in alto a destra indica diversi elementi: gli strati esterni indicano la resistenza dello scudo e della struttura (rispettivamente quelli in alto e in basso), mentre all'interno c'è l'indicazione dell'arma montata e il suo livello di carica. Questo schermo è comune anche agli altri personaggi che, quando vengono inquadrati e poi 'lockati', mostrano il medesimo grafico che ne illustra appunto lo status generale. In alto a sinistra, invece, c'è un canonico radar, realizzato con buona cura.**


*Indicatori a manettaaa! La parte alta dello schermo è un tripudio di informazioni: dal radar, che potete ammirare a destra, all'indicatore di status, pronto sulla sinistra.*

### STAR WARS EPISODE II: TWISTED METAL JABBA TOUR

La dinamica è quella di uno sparaspara tridimensionale in arene delimitate, sullo stile di **Twisted Metal**. E questo **Demolition** sta agli shoot'em up con questo particolare stile come **Masters of Teras Kasi** sta ai picchiaduro: nel senso che il gioco è arricchito perché c'è tanta roba da fare. La meccanica del gioco è semplice, ma viene resa più complessa dalla introduzione di **armi** e **power up** e la conformazione delle arene in cui avviene lo scontro costituisce un elemento di interessante **strategia**. Tuttavia, questi ingredienti sono ben lungi dal fare, di questo, un gioco grandioso. Perché, purtroppo, gli scontri soffrono di una certa confusione e la giocabilità non perfetta

STAR WARS DEMOLITION

contribuisce a generare un certo smarrimento. Il sistema di controllo, infatti, non gode di una risposta pronta e ineccepibile. Inoltre la sensazione di 'cattiveria' non viene comunicata, proprio come Teras Kasi non rende il senso del dolore quando due si picchiano...

### AUDIOVISIVAMENTE? UN DEBITO...

La **grafica** dispiace perché è molto, troppo semplice. Ci sono diversi errori grafici di compenetrazione e di sovrapposizione, nonché di **collisione**, fra gli elementi esterni (fissi ma anche mobili) e il personaggio che controlliamo. La bassa risoluzione non dona fluidità e



*Sulla Morte Nera si combatte alacremente. Non c'è più rispetto per niente, nemmeno per le grandi armi.*

velocità, o almeno non nella misura che sarebbe lecito attendersi. Il **sonoro**... va tenuta distinta la musica dell'introduzione dal resto del gioco. Solo i giochi di Star Wars possono godere della versione digitalizzata delle musiche di John Williams e tra questi c'è il nostro **Demolition**... Ma questo non basta e per quanto riguarda il resto siamo su livelli di piattume generale. Gli effetti che accompagnano gli scontri non sono validi e quindi il giudizio non è entusiastico e nemmeno molto positivo...

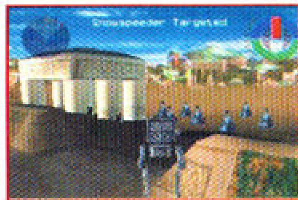
### PER SPARARE, SE SPARA... E NON POCO!

Tuttavia non è da buttare lo sviluppo del gameplay. Dicevo




*La scelta di personaggi è amplissima. A me piace questa, chissà perché; le aliene hanno sempre esercitato su di me un fascino malato e perverso.*

che è costituito da **scontri in aree tridimensionali** e questo concetto semplice viene arricchito in molti modi. Ci sono un sacco di armi da raccogliere e usare per far fuori il malcapitato. Non mancano **potenziatori** e altri generi di ammennicoli non direttamente bellici, che però incrementano la portata offensiva del tipo sotto controllo. Le aree sono percorse da altri elementi, ciò che genera un maggior realismo e un sacco di casino (a seconda dei casi e dei gusti) e nel macello lo scontro assume una dimensione leggermente nuova e forse più strategica. Certo, un briciolo di strategia è introdotta dalla **conformazione** delle aree, che consentono agguati e attacchi di sorpresa. E questi elementi, se presi in modo convinto, restituiscono un buon feeling.




*Lo scontro non risparmia neanche il pianeta... Oddio come si chiama questo... Ah, sì, il pianeta Naboo!*

## L'UNIVERSO DI GUERRE STELLARI

**Hahahaha! Universo... guerre "Stellari"... Ha! Ha! Ha! Capito la battuta? "Universo" e guerre "Stellari"... Compreso il gioco di parole? No? Come dite? Fa ridere solo un babbeo come me? Ok, ora sono serio. Ma a me faceva ridere. Anzi, mi FA ridere. E dopo aver asciugato le lacrime dagli occhi per le risate, appannaggio dei fan della serie, vi parlo degli altri giochi legati a... hahahahaha! all'*universo* di Guerre *Stellari*. Hi! Hi! Hi!...**



**Dark Forces – Si tratta di un gioco preistorico apparso su PC circa cinque anni fa; ha una meccanica antiquata, vicina a Doom, arricchita solo dalla possibilità di alzare e abbassare lo sguardo. Buone le ambientazioni e la giocabilità, ma misero il resto.**



**Rebel Assault II – Un vero film. Sfruttate le immagini caricate dal CD per giocare. L'interazione è blanda, ma come 'film' è meraviglioso!**



**Masters of Teras Kasi – Un picchiaduro complesso, che offre tutti i personaggi più famosi. Ha molte mosse e una infinità di comandi, ma è un po' troppo leggero. Anche da vedere è bruttino.**



**Phantom Menace – Un'avventura arcade moderna e avvincente, tratta direttamente dal recente film *Episode One*. Avvincente ed esaltante, ha come unico difetto una grafica raffazzonata, messa insieme forse per offrire un gioco in contemporanea con l'uscita del film.**



**Jedi Power Battle – Un picchiaduro a scorrimento dalla dinamica molto buona, giocabile e bello. Si tratta di un buon titolo, dotato di un gameplay godibile e un'ambientazione di sicuro fascino.**



**Star Wars Racer – Comparso solo sulle concorrenti piattaforme del Nintendo 64 e del Dreamcast, è un racing spaziale che riprende la corsa degli sgusci. È troppo facile, la grafica è eccessivamente colorata e il modello di guida sa di posticcio.**

**Si tratta di un'offerta a dir poco eterogenea, quindi. Come potete vedere, in grado di soddisfare tutte le inclinazioni dei patiti di Star Wars. Avrà da giocare sia chi ama le avventure, sia chi predilige gli arcade, sia gli appassionati di racing futuristici... e poi ovviamente chi ha adorato Destruction Derby si può divertire affrontando in arene non le stupide macchine americane, ma i fantastici mezzi dell'universo di Guerre... hahaha! A me viene troppo da ridere! L'universo di Guerre Stellari, offerti dal qui recensito Demolition.**

## AL CINEMA SENZA PAGARE IL BIGLIETTO

**... e senza THX, purtroppo... L'introduzione illustra la reggia di Jabba; un droide R2 mostra a Jabba uno scontro e chiede al silfideo personaggio di organizzare un torneo che replichi quanto appena mostrato. Lo stile perfettamente in linea con quello delle pellicole farà svalvolare tutti gli appassionati della celebre saga stellare.**
















Casa: **Sony**
Genere: **Platform**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

# Aladdin

DI MATTEO POZZI

**Planet Voto**

**75**

| | |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 6 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 6 |
| Originalità | 5 |

**A favore:**
- Colorato e spiritoso: disneyano
- Livelli abbastanza grandi, molti bonus

**Contro:**
- Un po' confuso nel rapporto fra controlli e visuali
- Alla lunga, la musica stufa



Le avventure di **Aladdin**, portate sugli schermi nel 1992 dal fortunato lungometraggio di **John Musker** e **Ron Clements** (autori anche de **La Sirenetta** e **Hercules**), sembrano assumere sempre più le dimensioni di una saga: al primo film si sono succeduti due sequel per home video, una serie televisiva e perfino uno spettacolo sul ghiaccio, l'**Aladdin on Ice** (!). La **Disney** non ha certo lasciato scoperta una lucrosa fetta di mercato, quella dei videogames, e lo ha fatto fin dall'inizio: era il 1994, e l'omonimo platform 2D, colorato e veloce, fu uno dei migliori successi della stagione (ormai profondamente crepuscolare) di **Sega** e **Amiga**. Oggi ci riprova con questa **Vendetta di Nasira**, nello splendore della tridimensionalità PSX.

### DIVENTERÒ PADRONE DI MONDO (UAH AH AH)...

Per chi - come me - non ha seguito le ultime imprese dello scapestrato ragazzotto arabo, ma si è fermato tutt'al più alla spettacolare pellicola del '92, i fatti che stanno alla base di questo capitolo della storia sono abbastanza misteriosi: il perfido **Jafar** brucia ormai nelle vampe infere, e il suo ruolo di supervillain è stato preso dalla segaligna sorella **Nasira**, maga e malvagia pari sua. Il piano è il solito: resuscitare il fratellone (!) e conquistare il mondo (!!). Il buon Aladdin, che inspiegabilmente è tornato lo straccione di un tempo (ma mica era diventato principe consorte?), non può certo starsene con le mani in mano, anche perchè la stregaccia gli ha rapito per l'ennesima volta la bella **Jasmine** (unitamente a quel bonario barbogio del sultano suo padre). Con l'aiuto del pirotecnico **Genio** (ma mica era stato liberato dalla solfa dell'esaudire i desideri?) Aladino parte quindi alla ventura.

▼ *Dovrete sfruttare le simpatiche tartarughe marine per superare il lago.*



▲ *Il tappeto volante è un mezzo di trasporto silenzioso ed economico.*



▲ *Avrete a che fare anche con uccellacci del malaugurio come avvoltoi (o condor che dir si voglia).*

### NÉ CARNE NÉ PESCE, LA MIA ANGOSCIA NON DECRESCE

Il gioco è un **platform 3D** che sfrutta appieno tutte le spiritosaggini e le trovate della serie: i **personaggi** ci sono proprio tutti, ben caratterizzati e ben doppiati; insomma, gli orpelli sotto i quali è possibile nasconderne la scarsa originalità sono intelligentemente sfruttati. Per il resto, si tratta proprio di un gioco canonico, paradigmatico, con tutti i pregi e i difetti di un discreto platform a tre dimensioni e anche un difetto in più. Quindi: **livelli** di grandi dimensioni, ma con percorsi più o meno costretti; **monete d'oro** da raccogliere e spendere; gemme per attivare i **bonus** di fine livello (le solite prove a tempo di velocità e precisione); **integratori di energia** con il faccione del Genio; **Gettoni del Genio** per la slot machine (la Macchina dei Desideri) di fine livello (peraltro straordinariamente prodiga di vite extra); **lampade** con dentro - toh! - il Genio a fare da advisor. Certo non mancano momenti di divertimento che rasentano la gag, come quando Aladdin, fischiettando con indifferenza, si appresta a rubare **mele** dalle bancarelle.
L'intelligenza dei **nemici**, inoltre, è buona e può dare luogo anche a brevi **duelli** a suon di parate e risposte. Resta però un grosso difetto: il gioco, alla fine, sembra restare un po' vago riguardo al target. La complessità del **metodo di controllo** (fastidiosamente relativo alla telecamera) e la criticità di certi passaggi (i consueti - e fatali - **salti** da un'altezza all'altra, già nei primi livelli) non sembrano renderlo particolarmente giocabile da un'utenza infantile. D'altra parte la banalità della storiella e - tutto sommato - la ripetitività della dinamica di gioco non possono certo ambire a conquistarsi una fetta di giocatori un po' più maturi, se non - ovviamente - i patiti del genere.

## A destra! No a sinistra! No, alla sua destra!

**Il metodo di controllo è accuratamente strutturato, ma questo forse stona un po' con l'immediatezza e la semplicità del soggetto (per tacere dello sballonzolante e impreciso sistema di telecamere, 'aggiustabile' con i tasti R2 e L2 e integrato da una pseudo-soggettiva con il tasto L1). Il tasto Triangolo fa da switch fra due modalità di gioco, quella che vede Aladdin bellicosamente spadato e quella, più manigolda, che lo vede armato solo di mele (da gettare). Classicamente, il tasto Quadrato è il pulsante di azione e X quello per saltare. Il Cerchio consente surfistiche scivolate, utili per frantumare il vasellame sparso per i vicoli di Agrabah, se usato in corsa; uno spassoso 'passo felpato' se premuto in prossimità di merce rubabile e poderose 'pedate' se schiacciato mentre ci si trova in aria. Con queste ultime potremo schiacciare piccoli animalacci, in perfetto stile Mario!**



▲ *Ehi, ma che ambientazioni da Mille e una notte!*

# KNOCKOUT KINGS 2001




2001


BUZZIN
5
Deutsche Post World Net
Lucent
PlayStation
HORNETS


LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET PLAYSTATION
F1 2000

Casa: **THQ**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual shock (analogico e vibrazioni**

# Mtv Sports: Pure Ride

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Giochi di **snowboard** ne sono usciti tanti, ormai. Alcuni, giusto un paio, hanno in qualche modo soddisfatto, mai pienamente comunque. Molti altri sono finiti presto nel dimenticatoio, un posto ideale per evitare di scandalizzare oltremodo. La **Radical Entertainment** è responsabile di uno di quei due giochi: si tratta di **X-Games Pro Boarder**, l'unico fino a oggi ad aver incarnato al meglio lo spirito dello snowboard. Vale la pena ricordare **Cool Boarder 2**, l'ultimo sviluppato da UEP System e tuttora uno dei migliori in circolazione per chi ne trovasse ancora qualche copia in giro: compratela subito! La stessa Radical Entertainment che aveva




*La schermata di caricamento è molto più importante di quanto si pensi: vi sono inidcati i comandi di gioco e si può scegliere il brano musicale preferito.*

sviluppato X-Games, lo scorso anno si era distinta per un cambio radicale (appunto...) di gameplay, passando a lavorare per THQ e producendo **MTV Snowboarding**, l'originale del quale questo Pure Ride, più che un seguito, è una sbiadita replica.
MTV Snowboarding, per primo, introdusse l'elemento del **freeride**, lo snowboard in spazio aperto senza i limiti di una pista: il vero spirito dello snowboard riviveva sulle ampie superfici delle montagne che si potevano solcare anche in larghezza, oltre che in discesa. Alcuni piccoli particolari, nei movimenti soprattutto, indicavano che la Radical ci aveva messo lo zampino; lo stesso si può dire di **Pure Ride**, che però non ha un minimo dell'appeal di quel gioco, nonostante il marchio **MTV** troneggi anche su questa confezione.

### MILLE E UN MODI

**Pure Ride** offre diverse modalità di gioco: **Express Pass** decide per voi tavola, rider e montagna. Voi dovete solo scendere! **Freeride**, lo spiega la parola stessa, elimina il concetto di confini della pista, offrendo i confini della montagna a fare da limiti e qualche bonus a fare da filo conduttore per evitare che la discesa si trasformi in un'anarchica ricerca del salto migliore. **Tour Challenge** è la modalità campionato e prevede diverse prove in diverse specialità:




*L'editor di snow park non è malaccio. Si possono piazzare un sacco di ostacoli, salti, alberi e quant'altro vi stuzzichi. Ma è una magra consolazione: giocando emerge chiaramente che il gioco 'non va'.*

voi fate i punti e la vostra posizione finale dipenderà dal computo totale di essi.
In **Stunt Mode** verrete invitati a eseguire prove singole molto difficili, per nulla interessanti e che durano pochissimo. **Head 2 Head** è la classica modalità multiplayer, mentre **Build A Mountain** è l'editor di snowpark, forse una delle poche caratteristiche positive del gioco.
La **grafica** è a dir poco insopportabile: sembra di essere tornati agli albori della PlayStation! Il gameplay ne risente, risultando impreciso e piuttosto incoerente. Magari è una mia impressione, ma non penso che vi piacerebbe essere attratti come magneti da ogni **ringhiera** a cui passate vicino; d'accordo slidarla (scivolarci sopra) per fare punti, ma se la manchi, la manchi! Invece no: il computer deve per forza darti una mano e anche se stai cadendo o sei decine di metri lontano, vieni come risucchiato. E questo è solo uno dei fastidiosi difetti del gameplay, assolutamente non bilanciato: non riesce a essere arcade perché stufa troppo presto e non prova neanche lontanamente a essere simulativo perché sarebbe oltraggioso!

### UOMINI E TAVOLE

Molti però i nomi di prestigio presenti: i primi rider che userete sono frutto di fantasia, quelli da sbloccare sono rider professionisti del calibro di **Michelle Taggart**, **Blaise Rosenthal**, **Marc Montoya** e altri. Le tavole sono tutte riproduzioni di quelle vere, anche se le loro caratteristiche variabili non sembrano influire sulle prestazioni in gara. Anche gli sponsor sono molti: oltre a **MLY**, **Salomon**, **Ride**, **M3** e **Sims** per le tavole, ci sono nomi altisonanti come **Oakley** che sponsorizza addirittura il Tour Challenge.
Fa tutto parte della cornice del quadro snowbaord-philosophy, completata da una colonna sonora d'eccezione: **SX-10**, **Gravity Kills**, **American Hi-Fi** e **Freestyler** fra gli artisti presenti. L'inflessione delle colonne sonore di questo tipo di giochi verso il cosiddetto **nu-metal** e le contaminazioni hip-hop sono un segno inequivocabile che le cose stanno cambiando. Abbandonata parzialmente la via dell'american punk alla **Blink**, dello ska-core alla **Satanik Surfers**, dell'hardcore melodico dei **Millencolin**, vengono abbracciati ritmi più elettronici, più moderni se volete. E nel caso ve lo

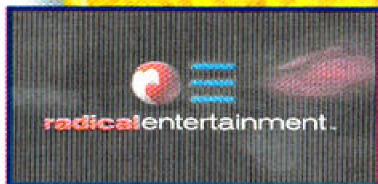



*In alcuni frangenti dovrete attraversare ostacoli naturali e non, come il salto della strada. L'inquadratura è impietosa: in nessun frangente c'è uno straccio di panorama, a meno che non stiate fermi.*

domandaste, chi scrive è convinto sì che le cose stanno cambiando, ma in peggio.
Per fortuna dello snowboard (e nostra) c'è la PS2...

## Radical Entertainment

**Radical Entertainment è un nome che da lungo tempo, con fortune alterne, sviluppa giochi per PlayStation. Non si sono mai focalizzati su un unico genere di giochi, e questo è dimostrato dal loro curriculum: nel 1996 hanno sviluppato il primo Victory Boxing che era uno dei primi giochi di boxe e quindi gli si può perdonare qualcosa. Nel '97 producono l'anonimo Grid Run, NHL Powerplay e Independence Day, shooter aereo tratto dall'omonimo film. Nel '98 c'è il secondo capitolo di NHL Powerplay, mentre il '99 segna l'inizio della risalita: X-Games Pro Boarder, MTV Snowboarding e l'ottimo, originale, divertentissimo Bloodlines. Nel caso non ce l'aveste procuratevelo, noleggiatelo, provatelo insomma, perché merita. E' uno di quei giochi che sono passati in silenzio, ma con un gameplay così!**




## Planet Voto




| | |
|---|---|
| Grafica | 4 |
| Gameplay | 4 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 5 |
| Originalità | 6 |

**A favore:**
- Colonna sonora
- Una certa libertà di movimento e diverse modalità di gioco
- Molte tavole originali e alcuni Pro dello snowboard
- Caricamenti veloci

**Contro:**
- Grafica scandalosa
- Gameplay troppo semplicistico e poco vario
- Stanca molto in fretta

Casa: **Electronic Arts**
Sviluppatore: **Stormfront Studios**

Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

# Tiger Woods PGA Tour 2001

DI CHRISTIAN PETTINI

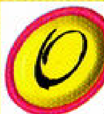
**Planet Voto**

**71**




**A favore:**
- Curato
- Giocabilità interessante
- Rilassante (ma è davvero questo che chiedete a un videogioco?)

**Contro:**
- Badate bene: il gameplay non è effervescente
- L'originalità non la trovate nemmeno se minacciate Tiger in persona
- Tecnicamente non è chissà quale gioiello



Oh, beh, la **Electronic Arts** si dimostra tenace e perseverante come un mulo sardo e continua, con cadenza regolare, a propinare nuove puntate delle sue interminabili serie. Rientrano in queste ovviamente i **FIFA**, ma pure gli **NBA**, gli **NHL**, i **NASCAR**, gli **MLF** e i **PGA**. Tutti godono di licenze ufficiali e, per questi ultimi due, EA ha rafforzato il suo prodotto avvicinando al marchio della federazione anche un testimonial: per l'MFL (football americano) c'è **John Madden**, mentre per PGA c'è **Tiger Woods**. Il golfista nero è servito anche per le versioni meno serie targate **Cyber Woods**, una linea di sportivi poco seri e mangheggianti (peraltro, gli americani che fanno il super deformed sono assolutamente patetici) di cui fan parte pure **Nascar Rumble** e **NHL Rock the Rink**. Questa volta, Tiger profonde tutta la sua sapienza e il suo fascino non per pazzeggiare, ma per servire una giusta causa. Prima di cominciare, premetto che l'aggettivo 'solito' è usato in modo assolutamente deliberato. Poco diplomatico, poco elegante e poco gradevole alla lettura. Ma fottutamente adeguato. Il gioco apre con la solita scelta di competizioni (**practice**, **tournament**, **challenge mode**) e offre, oltre al solito Woods, anche la solita schiera di campioni; questa volta i fantastici sette che potete controllare sono nomi eccellenti del golf: **Leonard**, **O'Meara**, **Calcavecchia**, **Janzen**, **Faxon**, **Damron** e **Cink**. È abbondante l'offerta di **circuiti**, finalmente raffinando uno degli aspetti peggiori dei primi PGA, che riportavano solo diciotto buche. Questa volta sono presenti i green di **Poppy Hills**, **TPC Sawgrass**, **TPC Summerlin**, **TPC Scottsdale**, **Badlands Golf Club** e il TPC dei **Canyons**.

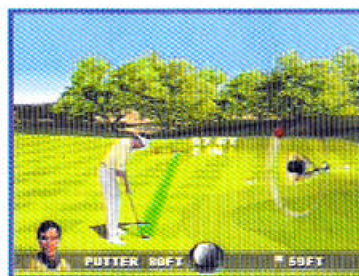
### L'ANALISI DEGLI ASPETTI LUDICI

La giocabilità è buona, ma non si discosta dai canoni classici. C'è la solita **barra** che richiede **tre pressioni** da eseguire con tempismo: la prima volta per iniziare a caricare il colpo, la seconda per terminare la corsa che determinerà l'intensità del colpo e la terza per stabilire la precisione e l'effetto. Chi possiede il Dual Shock potrà replicare lo **swing** utilizzando la levetta analogica. Come al solito c'è la scelta delle **mazze** e a seconda del tiro ci sarà un tipo di attrezzo. Una buona caratteristica del gioco è l'assenza di tempi morti: tutto si gioca abbastanza in fretta e le tediose interruzioni non sono moltissime.




*La pallina, la buca. Un buon tiro? Beh, dipende da quanto ci avete messo ad avvicinarvi così tanto.*

Comunque, questo non è Syphon Filter. D'accordo, non vuole esserlo e si rivolge ai giocatori di scacchi (che farebbero bene a continuare con la scacchiera) o al più ai golfisti infortunati o che nei giorni di pioggia non possono andare al green.
La **grafica** è bella e colorata e il verde che colora lo schermo vi farà avvertire l'assenza del profumo dell'erba. Purtroppo il motore grafico mostra qualche lacuna quando il campo tridimensionale si sposta. Per giunta, l'ardita commistione fra il poligono del green e il bitmap del golfista rovina un aspetto statico molto soddisfacente. Infine i golfisti, che in bitmap dovrebbero garantire una certa pulizia, sono mal animati e i movimenti sono poco fluidi e innaturali. Da questo punto di vista sarebbe ben stato d'aiuto il **motion capture** che avrebbe permesso di replicare, su modelli tridimensionali, i movimenti dei grandi della mazza.




*Un esempio dello swing. L'interfaccia, comunque, è la solita.*

### CHI CREA UN GIOCO HA UNA RESPONSABILITÀ SOCIALE

La sfacciataggine di **Electronic Arts** nel riproporre giochi sempre uguali è fastidiosa. Questi giochi tutti uguali, sempre più curati per carità, ma la cui vera evoluzione si riconosce solo analizzando il prodotto più recente con quello uscito tre anni prima, sa di operazione commerciale, a cui bisognerebbe rinunciare anche solo per motivi etici. Finisco la recensione con un'amletica domanda: questo gioco, ma chi lo aspettava non dico con ansia, ma almeno con interesse?

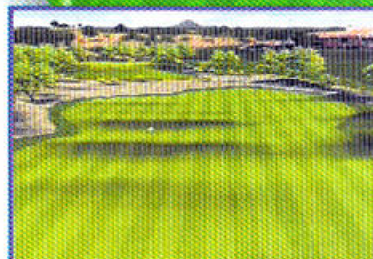
*Non manca un'opzione di replay che vi permetterà di gustare il tiro. Bello ed eccitante come i replay di Gran Turismo o Driver. Sì, è così.*




## L'altro

**Ho fatto un box analogo nella recensione di V-Rally 2: lì c'era il dualismo tra il gioco trattato e un concorrente, il rally con Colin McRae. Qui devo dirvi che la serie di golf della EA ha da sempre un concorrente costituito dalla linea Actua, che annovera tre titoli golfistici. In realtà, ultimamente gli sportivi della Gremlin hanno un po' mollato e i PGA della Electronic Arts (casa di software tenace e perseverante come nessun'altra) non hanno di fatto concorrenti. Ma fino a poco tempo fa lo scontro era ogni anno puntuale e vedeva contro i titoli delle due software house. Gli Actua Golf sono, a mio giudizio, titoli migliori.**
**Prima di tutto, anche il golfista è sempre stato poligonale, garantendo più coerenza e un più facile sfruttamento dell'ambiente. E poi la simulazione ferrea degli elementi di gioco si è inserita nella presentazione di un gran numero di piste, non rigidamente (come negli intransigenti prodotti EA) replicanti i green più famosi, a tutto vantaggio della godibilità finale dell'utente. Ma oggi, nei negozi, allo scaffale "novità", l'unico golf è questo di Electronic Arts.**



*Una panoramica del green, con la vostra pallina solitaria e disperata. Il verde è bellissimo e la palette è sfruttata bene. Peccato che il movimento non sia esente da critiche.*

Casa: **Electronics Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **nessuna**

# WCW Backstage Assault

DI CHRISTIAN PETTINI



A favore: originale nell'ambientazione... ma che sta dicendo il Pettini? Un gioco di **wrestling**, come può essere 'originale nell'ambientazione'? Forse perché lo scontro non avviene come di consueto nel ring ma si sposta altrove, nelle zone limitrofe: **spogliatoi**, **strada**, **backstage**? La risposta è sì, ma voi già la sapevate perché vi siete andati a sbirciare le immagini in questa pagina.

### WCW CONTRO WWF

La **WCW** è la federazione di wrestling che attualmente va per la maggiore. Rispetto alla WWF di **Hulk Hogan**, **André the Giant**, **The Undertaker**... quella con cui insomma abbiamo conosciuto il wrestling, vanta combattenti più possenti, sicuramente più atletici e meno mollaccioni (ma forse non più potenti) di quelli appartenenti alla prima **World Wrestling Federation**. Lo si vede dalla presentazione, costituita da un FMV che mostra il dinamismo e la velocità degli scontri; nonché la cattiveria, che impressionerà coloro i quali credono che la pupazzata sia uno sport e non una recita. Il menu di avvio si apre con opzioni consuete, che appaiono un po' povere rispetto alla concorrenza. Per giocare abbiamo solo una modalità **exhibition** e due voci relative a uno pseudo-campionato. C'è anche un **editor di mosse** che liquido al volo: scegliete il nome, il look (ma la scelta non è ricca come negli editor dei wrestling di Acclaim, che secondo me sono il massimo, comunque) e le mosse del nuovo Frankenstein.

### MOLLACCIONI, SÌ. E PURE LENTI!

L'azione si svolge nei dintorni del ring. Prima di giocare si seleziona la **locazione** in cui combattere! Insomma, pare proprio che di combattere sul ring non ci sia verso... sarà vero? La **giocabilità** è solo discreta, perché la risposta ai comandi non è prontissima. Lo spostamento nell'area di gioco tridimensionale crea qualche problema di troppo al motore, pur facilitato da un sistema di controllo davvero semplice. Indubbiamente viene replicata con efficacia la scarsa agilità di 'atleti' che, scoordinati nella realtà, offrono uno scarso controllo sui loro movimenti. Ma a livello di pura giocabilità è un mezzo delitto. Questo è un gioco, quindi... Non si gioca in quattro, purtroppo, ed è una grave mancanza per un gioco simile. Peraltro la concorrenza offre con brio questa spumeggiante possibilità.

### GOFFI GIGANTI IN PRIMO PIANO

La **grafica** è infausta. I movimenti sono innaturali e gli arti dei lottatori ogni tanto si muovono in modi un po' strani, andando dove vogliono. Poi c'è un po' troppa confusione. Per quanto riguarda la 'statica', le **aree di gioco** sono originali, ma non molto dettagliate. Invece i lottatori sono dotati di un look onesto, fatto di texture dettagliate, che regalano un aspetto vivace e lucido. Una nota positiva viene dalla **telecamera**, che inquadra l'azione da molto vicino. Consente di seguirla sempre, ma così vicina presenta un inconsueto pregio: dà un insolito feeling grazie alle **dimensioni** dei lottatori, che in primo piano sono piacevolmente giganteschi!




La personalizzazione del lottatore è efficace, precisa e immediata. Ma la sezione non è proprio ricchissima.



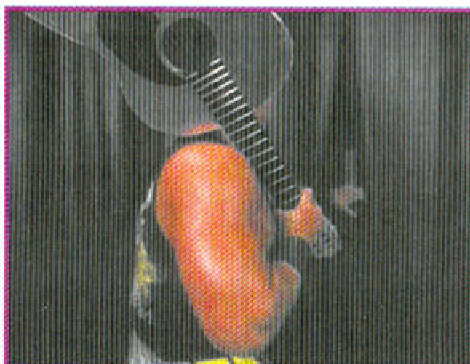

La scelta... del ring? No, del backstage in cui darsele di santa ragione. Che spettacolo cafone e teatrale! E c'è chi ancora parla di sport. Mah...

## Pad: giro, girotondo

**Il sistema di controllo è davvero semplice e funzionale. La croce direzionale serve per spostare il lottatore, che però non si muove su un asse proprio, ma rispetto all'avversario. Su e Giù con le frecce del pad comporterà un giro intorno all'altro lottatore. I tasti, ora:**
**X: calcio**
**Cerchio: pugno**
**Quadrato: presa. Vicino a un oggetto, ve lo fa raccogliere**
**Triangolo: mossa speciale.**
**La combinazione con la croce direzionale apporterà un'efficacia maggiore e immediata a tutte le mosse. Tutti i movimenti, inoltre, varieranno a seconda della vicinanza dell'avversario o della situazione in cui ci si trova.**





Lo spirito del gioco risalta nella presentazione: luci, spettacolo, corpi scolpiti... per quanto riguarda la sezione 'atletica'. Per la parte più 'chiassosa' ci sono oggetti che volano e scontri in luoghi non propriamente canonici. Esattamente ciò che il gioco vuole replicare.

**Planet Voto**




| Voce | Voto |
|---|---|
| Grafica | 7 |
| Gameplay | 7 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 6 |
| Originalità | 7 |

**A favore:**
- Un wrestling originale nell'ambientazione
- Ottimo sistema di controllo
- La grafica inquadra da vicino i lottatori, che sono giganteschi

**Contro:**
- Che palle! Basta wrestling!
- Basta wrestliiing!!
- BASTAAAAAA!!!!!!!

I due atleti si fronteggiano. Si stanno studiando? Sono stanchi? Non ricordano più qual'è la parte che devono recitare? Misteri dello 'sport'.



Una presa. Ambigua a dir poco. E anche graficamente poco nitida. Ma guardate quanto sono grossi i lottatori! E che look assurdo che hanno! E dove combattono, poi!!!

Casa: **EON Software**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **5**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

# Formula Nippon

DI CHRISTIAN PETTINI

**Planet Voto**

**67**



| | Voto |
|---|---|
| Grafica | 6 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 7 |
| Originalità | 5 |

**A favore:**
- Modo originale di concepire un racing con le monoposto
- Il feeling bidimensionale e la giocabilità 'di una volta' potrebbero piacervi

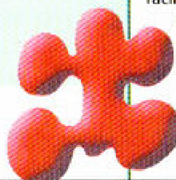
**Contro:**
- Il feeling bidimensionale e la giocabilità 'di una volta' potrebbero lacerarvi
- Grafica brutta
- Abbastanza anonimo, in effetti

PROVA PLANET

**F**ormula Nippon... Detto così potrebbe farvi pensare a una giapponesata tipo Everybody's Golf o Yeh Yeh Tennis, quell'arcade sportivo che i responsabili della rivista - cattivi! - non mi hanno fatto recensire. Uno di quei giochi, insomma, tipicamente manga, dall'aspetto rotondo e dalla giocabilità immediata, divertente e anche avvincente. C'è ben poco di tutto questo, a parte le gare che si svolgono nella terra del Sol Levante.

### SUPER MANG-ON

La cosa che balza all'occhio è l'occasione persa. In effetti, di giochi di Formula Uno sono pieni gli scaffali e un prodotto con un titolo come Nippon piuttosto che Uno poteva essere l'equivalente fumettoso e giocoso dei seriosi simulatori disponibili. Un gioco di Formula Uno che ci avesse fatto fare quattro risate non ci sarebbe dispiaciuto, anzi...
Ma preoccupiamoci di quello che il gioco è, tralasciando quello che non è, ché non frega niente a nessuno. Nonostante non manghi (cioè 'assomigli a un manga' nel mio personalissimo linguaggio da disturbato), il gioco si allontana comunque dalle difficoltà dei simulatori sparati a raffica dalle varie Psygnosis, Electronic Arts, Ubisoft e compagnia cantante. L'approccio di FN è assolutamente arcade. Addirittura, il feeling di guida richiama da morire i vecchi racing bidimensionali per le console a sedici bit e per Amiga: zero uso del tasto del freno, tutto acceleratore a manetta, giocabilità subitanea e zero concessioni al realismo.
Il comportamento delle vetture è persino patetico, se confrontato ai prodotti che girano oggi su PlayStation. Anche il titolo più arcade disponibile presenta una certa logica e determinate reazioni, che invece Formula Nippon sembra aver copiato pari pari dai racing in 2D. Questo, ovviamente, ha i suoi aspetti positivi: immediatezza e semplicità.



### FORMULA SITUATION

La struttura di gioco prevede un single race, un time attack e una modalità scenario, che però è un normale campionato: non vi calerete in una situazione critica che dovrete riuscire a risolvere, tipo "hai bucato le gomme e non hai più benzina, tua moglie è morta e quindi devi finire la gara a piedi e per giunta vincerla per pagare il funerale della tua defunta compagna, ovviamente partendo ultimo". Le modalità principali prevedono mezzi diversi su cui correre: dai kart ai bolidi di Formula Uno.
Il gioco non gode della licenza ufficiale della FIA, ma replica l'equivalente giapponese dell'europea Formula Uno. Se gli americani hanno la Formula Indy, è giusto che nella terra del Sol Levante abbiano una competizione del genere. Ma voi lo sapevate che laggiù c'è un campionato simile?



*Magari capita di perdere il controllo. Frenate subito. L'arresto è immediato, perché il modello di guida non prevede reazioni fisiche, quali abbrivio ecc.*



*Anche la formula kart. Già i giapponesi son piccolini, figuriamoci i kart: saranno minuscoli, lillipuziani come minimo.*

### FORMULA RIBBON

E in tutto questo la grafica che fa? Anche l'aspetto estetico è coerente con questa impostazione semplificata. L'aspetto del gioco sembra bidimensionale, e solo osservando le altre macchine potrete rendervi conto che il motore grafico è basato sui poligoni. I colori su schermo non mancano e neanche la fluidità e la velocità si fanno desiderare. Solo il feeling rimane bidimensionale anche per quanto riguarda l'estetica. Il contorno è abbastanza curato. Nella modalità championship (che qui, come detto in precedenza, chiamano scenario) sarete introdotti alle tecniche di guida. E non manca una blanda fase di settaggi. Abbastanza inutile non solo perché povera, ma anche perché poco influente in pista. Arigatò.

## SCHERMO DI GARA

**Le indicazioni su schermo sono le solite: in alto a sinistra c'è il tempo del giro e il tempo totale. Al centro, sempre in alto, c'è la posizione. A sinistra è ospitato il giro che si sta correndo, da cui si ricavano quelli che restano ancora da compiere. Sempre a sinistra, ma più centrata c'è la mappa del tracciato con le relative posizioni. In basso, a sinistra c'è il tachimetro e il contagiri, nonché l'indicatore della marcia inserita. A destra non c'è niente. Ehm...**



*Le solite, solitissime informazioni: velocità, posizione, mappa, numero di giri. Funzionale, non certo originale!*

## Mi piace guardarti così

**Le visuali disponibili, switchabili agevolmente con il consueto Triangolo, sono quelle che vi facciamo vedere in questo fantastico (!) box. Scegliete quella che più vi piace e cancellate le altre con una sbarra diagonale, facendo finta che non ve le abbiamo mai fatte vedere.**









*Le quattro visuali disponibili. Sono tutte belle, per qualche motivo. Anche quella interna è efficace. A voi quale piace di più?*

Casa: **Taito**
Sviluppatore: **Digital Entertainment**

Genere: **Puzzle**
Numero giocatori: **1-2**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual shock (vibrazioni)**

# Land Maker

DI CHRISTIAN PETTINI

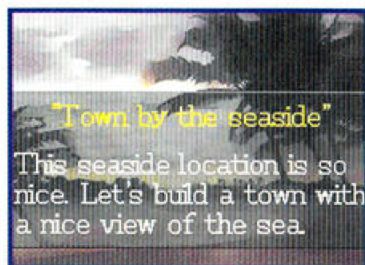
Taito senza freni! Dopo il **Bust-a-Move Arcade Edition** nataliziamente introdotto due numeri fa e la presentazione della versione per PlayStation 2, ecco che tenta la fortuna con un nuovo puzzle game dal concept innovativo, che cerca di ripercorrere la strada (e possibilmente il successo) del suo capolavoro rompipalle. In realtà, questo non è il primo tentativo di innovare, ma è sicuramente il più convinto. E convincente. Gli ingredienti più o meno sono sempre gli stessi: facilità e immediatezza, semplicità, aspetto audiovisivo fresco e squillante. Beh, andiamo con ordine, sennò la recensione la finisco in tre righe...!

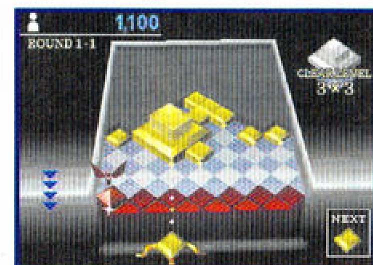



*Prima di iniziare, il gioco vi spiegherà quali sono le regole del gioco. Lo farà in inglese. Ma ho l'impressione che, nonostante la lingua, la spiegazione che vi verrà fornita sia comunque migliore della mia...*

### APPAGATO? E QUANTO GLI È COSTATO?

Il menu di avvio offre poche, consuete opzioni: un **arcade** (mi raccomando, si pronuncia così come è scritto, non mi deludete!) mode, un **puzzle**, le opzioni, la sfida **multiplayer**... Niente di nuovo, insomma, e non è nuova neppure la sensazione che dà il gioco, che in futuro una nuova versione proporrà qualche modalità in più, che so, un editor... E concedetemi, ogni tanto, una piccola cattiveria!




*La modalità puzzle. Vi dicono che deve essere costruito un edificio di nove caselle (tre per tre).*

*Ciò che ho fatto senza indugio... Per eseguire i compiti assegnati, però, dovete usare la materia grigia.*

### AMARO MONTENEGRO.... MONTE NEGRO AMARO FORSE?

Il cuore del gioco è ovviamente la modalità **arcade** (e la **battle** se siete in due). Appena vi accedete, vi verrà illustrato il gameplay. Quello che sto per fare io. C'è una **scacchiera** posta in obliquo; ci sono alcune **caselle colorate** e altre vuote; lanciando altre caselle colorate avrete modo, unendone di uguali, di costruire **edifici**; tanto più saranno grandi, tanti più punti varranno, ma l'importante è che la base di questi edifici abbia i lati uguali; che sia insomma composta da un **quadrato** formato da **quattro** (due per due) caselle, o da **nove** (tre per tre) o da **sedici** (quattro per quattro), ma anche solo da **tre** caselle in fila.

### AHIA, LO SPIGOLO!

Le costruzioni devono essere tirate su con caselle del **medesimo colore**. Niente pecionate, insomma. Una volta che avete fatto qualcosa di rilevante (lo è anche una costruzione da quattro caselle) potete decidere se tenervi la costruzione nella speranza di farla diventare più grossa oppure potete distruggerla, per incamerare altri punti e soprattutto per mettere in difficoltà il vostro avversario. Per distruggere le costruzioni, ma anche solo per eliminare le caselle colorate, dovete sparare una casella del medesimo colore contro lo **spigolo**. Non so se l'ho spiegato bene, a leggere mi sembra di sì. Ma se lo giocate, ve lo capite meglio da soli. Fate i bravetti, ok?

### È DIVERTENTE E IO ME LO COMPRO!

La **grafica** è colorata e simpatica, la scacchiera è ben definita e gli edifici che possono essere costruiti si distinguono per una notevole varietà e piacevolezza estetica. Essendo un gioco orientale, fieramente orientale, lo stile è tipicamente **manga**.
La grafica in verità è poco più che funzionale; così l'**audio**, costituito da efficaci effetti sonori e da una musichetta che commenta bene l'azione, con il giusto stile, ma che sarà meglio sostituire presto con qualcosa d'altro. Quello che conta è il **divertimento**!
Il gameplay che vi ho pateticamente descritto è originale e immediato, coinvolgente e appagante. Ed è questo che conta.
Un ottimo gioco da **Taito**, forse non pronto a prendere il posto del mitico **Bust-a-Move** ma certamente migliore degli squallidi tentativi cui ho dedicato un immeritato spazio.

## Puchi Carat, Pop 'n' pop

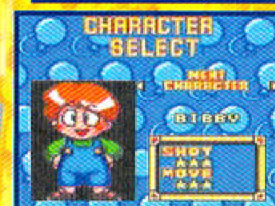
**Mi va di parlarvi dei due giochi che hanno preceduto questo, made (come sempre) by Taito, che come Land**





**Maker hanno cercato di dire qualcosa di nuovo nel mondo dei puzzle games. Uno dei due è Puchi Carat, un clone di Arkanoid che 'ruba' a Bust-a-Move il**




**sistema delle palle e del soffitto che scende. Il secondo è Pop'n'pop, in cui pure c'è una serie di ostacoli da distruggere per liberare il proprio schermo. Nessuno dei due si distingue per originalità, ma dovere di recensore è spesso quello di indicare prodotti cui guardare per fare confronti o trovare fonti di interesse ludico.**

## Planet Voto

**85**




**A favore:**
- Colorato
- Molto immediato, divertente e coinvolgente
- Qualcosa di nuovo da Taito? Incredibile...

**Contro:**
- Da soli, al solito, non è intrigante
- Gli scontri possono essere ripetitivi, eppoi spesso son troppo brevi
- Se sarà un successo ne avremo 375.000 versioni

Casa: **JVC**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

# Burstrick

DI ALFREDO DELMONACO

**Planet Voto**

**69**

| | 1-10 |
|---|---|
| Grafica | 6 |
| Gameplay | 7 |
| Sonoro | 6 |
| Longevità | 7 |
| Originalità | 7 |

**A favore:**
- Giocabilità immediata
- Grafica colorata
- Parecchi livelli disponibili

**Contro:**
- Dettaglio grafico scarno
- A volte un po' incasinato
- Mediocre nel complesso



Chissà perché, nelle spiagge più blasonate di mezzo mondo, non mancano mai quelli che praticano lo **sci d'acqua**, rigorosamente a pochi metri dalla riva. Questo sport è diventato quindi il simbolo delle vacanze al mare: non troverete mai un depliant o uno spot senza il tipo che, sorridente, sfreccia sugli sci a tutta velocità.

### VENTO IN FACCIA

Inevitabile, perciò, una conversione per PlayStation, la prima (se la memoria non mi inganna...) dedicata a questo sport. Vi anticipo subito che l'impostazione data a **Burstrick** dalla **JVC** è prettamente **arcade**. Scelta forzata, poiché a chi sarebbe potuto interessare una simulazione accurata di sci nautico? Quindi, aspettatevi **salti** stratosferici, **acrobazie** esasperate e via discorrendo. Una volta selezionato il vostro sciatore (ognuno con caratteristiche fisiche e sportive diverse) sarete direttamente scaraventati su di un paio di sci dietro a un potentissimo motoscafo.
Lo scopo del gioco (oltre a cercare di non rompersi la noce del collo) è quello di totalizzare un punteggio sufficiente, tramite la raccolta di **bonus** sparsi per il circuito o qualche **acrobazia** perigliosa, per poter passare al turno successivo, fino a diventare il campione. Purtroppo (o per fortuna) contando soltanto sui bonus non avrete vita lunga; infatti, l'unico sistema per totalizzare un punteggio sufficiente è quello di dedicarsi alle acrobazie. A tal proposito, sono sparsi per la 'pista' dei piccoli **trampolini** che vi permetteranno salti esagerati. Una volta in volo potrete giostrare con il joypad in modo da ottenere ogni volta delle acrobazie diverse.




Alcune sezioni sono molto suggestive, accompagnate da un buon effetto/acqua.




La scelta dei concorrenti, inizialmente, è limitata; successivamente, però, è destinata ad ampliarsi.

Ognuna di queste acrobazie, in base alla loro bellezza e difficoltà, vi darà un determinato **punteggio**. Una volta finita la vostra prova, verrete ammessi a quella successiva solo se avrete totalizzato il limite di punteggio. Inoltre, le vostre gara verranno confrontate con quelle degli altri concorrenti.

### UN SALTO NEL VUOTO

Dal punto di vista meramente tecnico, **Burstrick** non è proprio nulla di che. La **grafica** è poco dettagliata e confusa. Buono il **sistema di controllo** del vostro personaggio, reattivo al punto giusto. Carina l'impostazione arcade data al titolo, ma l'impressione è che le acrobazie vengano più da sole che con il nostro intervento. Forse sarebbe stato meglio qualcosa alla **Cool Boarders**, diciamo più 'manuale'. Presenti pochi personaggi, all'inizio, ma i vari 'slot' vuoti fanno presupporre che bonus e regalie saranno presenti in abbondanza una volta finito il campionato al primo posto. Anche il **sonoro**, sebbene non brilli per composizione e qualità, fa il suo dovere, con musichette di sottofondo più che adatte al clima vacanziero di Burstrick. Sebbene il tutto risulti molto colorato e divertente, questo titolo non vi terrà incollato alla Play per più di una decina di partite. La grafica sgranata e la ripetitività del sistema di gioco condannano il titolo JVC dopo poche smanettate. Sì, di sicuro l'idea è originale (ma quanto, in effetti?), la **giocabilità** accattivante, ma nulla più. Se proprio siete fanatici di questo sport, allora, forse potreste trovare questo giochillo interessante, ma aspettatevi un titolo di fascia medio/bassa, nulla più.

### Come ti acrobatizzo lo sci...

**Perno fondamentale sul quale si basa Burstrick sono sicuramente le acrobazie, che fanno ottenere moltissimi punti e, quindi, l'accesso ai quadri successivi. Saltando sulle pedane apposite, infatti, si potranno effettuare salti superiori alla norma, che ci daranno la possibilità di essere sfruttati in acrobazie. Naturalmente, starà poi alla bravura dell'utente ottenere il più alto punteggio possibile per quella acrobazia.**







Bisogna cercare di prendere quanti più anelli possibili nel corso della gara.




Alcune scene d'intermezzo contribuiranno a mantenere viva la trama sottile del gioco.

Casa: **THQ**
Genere: **Picchiaduro**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual shock (vibrazioni)**



# Power Rangers Lightspeed Rescue

DI **STEFANO VANINI**

**Planet Voto**

**45**

| | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
|---|---|
| Grafica | 5 |
| Gameplay | 4 |
| Sonoro | 5 |
| Longevità | 4 |
| Originalità | 5 |

**A favore:**
- Gode di un forte brand
- Personaggi molto noti (almeno tra i più piccoli)

**Contro:**
- Grafica datata
- Ripetitivo e con poca profondità

Non so voi, ma a me i **Power Ranger** sono sempre stati antipatici. Non c'è dubbio che abbiano avuto un successo enorme, ma purtroppo faccio parte della generazione che ha amato **Fantaman**, con la sua coda di cavallo fiammeggiante, o i vari **Godzilla** in gommapiuma, che distruggevano decine di metri quadrati di plastici cittadini. I cattivi di turno erano soliti accanirsi con monotonia geografica contro il Giappone come se, tra terremoti e Tsunami vari, il governo nipponico non avesse abbastanza disgrazie naturali su cui contare. Per questo motivo, quando mi è stato comunicato – con pitonica ironia – che ero il fortunato 'vincitore' di questa recensione non posso dire di aver fatto salti di gioia...

### È UN LAVORO DURO, MA QUALCUNO...

Malgrado tutto mi sono accostato al titolo della **THQ** con l'entusiasmo dei novellini (grazie, Pito, per la bella presentazione ai lettori!), sperando di essere stupito e coinvolto da un gioco che gode di un brand forte e consolidato, personaggi che colpiscono l'immaginario dei bambini e che porta il marchio THQ, un publisher – salvo alcune eccezioni – che finora mi ha regalato diverse ore di divertimento con titoli persino coraggiosi. Stavolta mi è andata male: **Power Ranger Lightspeed Rescue** ha davvero poche frecce al suo arco, e le scocca tutte nei primi minuti di gioco.
Ci troviamo di fronte a un classico **picchiaduro in 3D**, con fondali decenti e una grafica discreta, ma che toppa su tutta la linea per quanto riguarda movimento e animazioni.
I **filmati** di intermezzo, presi direttamente dalla serie TV e pure piuttosto brevi, non bastano certo a salvare il tutto, anche in considerazione del fatto che soffrono di evidentissimi rallentamenti (!) e non hanno alcun collegamento con le varie sezioni di gioco. Per quanto riguarda la trama, possiamo quasi assimilarla alle puntate del telefilm, ottenendo quindi capitoli slegati tra loro che hanno come unico denominatore la lotta contro le truppe della regina **Basheera**, livelli piuttosto piatti, che si concludono con l'inevitabile 'mostro di fine livello' – appunto - e che contengono gli immancabili **power-up** e i soliti **medkit**.




La grafica non è terribile, ma le animazioni non si vedono sulla carta, e quelle sono piuttosto scarse.




Grandiosa questa posa da macho! Ma occhio al cattivone che arriva da dietro...




"Sei solo chiacchiere e distintivo!" I boss di fine livello saranno pure grossi il doppio, ma prendono un sacco di sberle ugualmente!

### GRAFICA, GAMEPLAY E SONORO

Che dire? Se dal punto di vista grafico **Power Rangers** eccetera strappa la sufficienza, un discorso ben diverso va fatto per quanto attiene alle **animazioni** e al **gameplay**. Il sistema delle **collisioni** è appena accettabile, mentre il caro e vecchio pollice verso va alla gestione delle **piattaforme**, che consente ai Rangers di restare sui cornicioni anche quando uno dei due piedi si appoggia sul vuoto, rendendo fortemente aleatorio il calcolo delle distanze di salto.
Il **combattimento** propone un accenno di varietà nei colpi che si possono assestare. **Quattro** tipi diversi di attacco potrebbero anche bastare (in questo senso Dynasty Warriors su PS2 non ne offre molti di più), ma la realizzazione non soddisfa, anche in considerazione delle animazioni che sono lente, scattose e non danno alcuna soddisfazione. Anche il **sonoro** non fa gridare al miracolo, assestandosi sui livelli di mediocrità generali e nemmeno i lamenti dei mostriciattoli morenti - catturati direttamente dalla serie - sono in grado di salvare la situazione.
È evidente che si tratta di un prodotto rivolto ai bambini anche per via delle difficoltà che propone (il livello della sfida è decisamente basso), e quindi un'ultima annotazione deve riguardare i **dialoghi**, che non prevedono l'italiano nemmeno nei sottotitoli. Pur considerando le recenti riforme che prevedono l'insegnamento della lingua inglese fin dalle elementari, proporre un audio con un marcato accento americano è una scelta quanto meno discutibile.

### HEY! MA È UN GIOCO PER BAMBINI!

Proprio in questo senso non si può evitare di segnalare difetti macroscopici di un gioco che sembra rivolgersi a un pubblico senza pretese, ma che ha sicuramente avuto la possibilità di cimentarsi con **Crash Bandicoot** o **Spiderman**, titoli che in fatto di grafica e animazione hanno moltissimo da dire. Proprio il secondo offre un'ottimo esempio attraverso il quale valutare il lavoro svolto. Se dimentichiamo per un attimo l'aspetto relativo alle animazioni e al combattimento no[...] che il concept del [...] davvero banale, ru[...] unicamente attorn[...] **combattimento** co[...] nemici e alla libera[...] degli **ostaggi**. Il mi[...] Spidey, invece, propone situazioni diverse ed enigmi decisamente più stimolanti.




Il motore grafico governa in modo davvero aleatorio i passaggi sui tetti.



Casa: **THQ**
Genere: **Racing**

Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazione)**

# Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

DI STEFANO VANINI

Se siete tra quelli che aspettano da tempo il gioco definitivo di **motocross** possiamo subito dire che dovrete aspettare ancora un po'; ma per ingannare l'attesa questo mese avrete la possibilità di valutare la nuova edizione targata 2001 di **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael**. Da quanto visto finora – e in fase avanzata dei lavori – questo nuovo capitolo sembra destinato a mantenere alta la bandiera della **THQ**, aggiungendo comunque qualche novità a quella che sta diventando una serie, con un numero maggiore di concorrenti (una **trentina**), oltre **venti** nuovi circuiti, la riproduzione di **eventi reali** (come la gara organizzata ogni anno dalla reginetta del country Loretta Lynn), un buon numero di moto divise tra classe **125** e **250** e nuove **modalità di gioco**.



Il motocross si pratica fuori strada, qui siamo anche fuori... pista!

Personalmente sono sempre molto attratto dalla modalità 'carriera', qui denominata **create-a-rider**. Essendo una delle modalità che preferisco in qualsiasi gioco, di regola sono solito selezionarla, salvo poi – spesso - pentirmene amaramente; ma in **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** tutto ciò non è avvenuto, dato che si tratta della modalità più interessante e stimolante, oltre a quella con maggiore profondità. Si tratta di un mode ben realizzato che offre la possibilità di **creare il proprio pilota**, appunto, e di condurlo verso la vetta della classifica e i contratti pubblicitari 'pesanti'; proprio a questo riguardo, Championship Motocross... ecc. sembra essere



*Assolutamente spettacolare! Ragazzi, non provate queste prodezze col vostro scooter...*

uno dei pochi titoli che utilizza in modo proficuo licenze e testimonial di livello come il 4 volte campione americano **Carmichael** e marchi tecnici quali **Thor** e **Fox**.

### OK, E IL GIOCO?

Dal punto di vista grafico **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** si lascia guardare, e pur non raggiungendo i livelli del titolo dedicato a **Jeremy Mc Grath**, sotterra letteralmente il gioco della Acclaim grazie a un **framerate** di tutto rispetto unito a un **gameplay** che regala non poche soddisfazioni. Certo, con qualche piccola miglioria si potrebbe arrivare ancora più in alto; tanto per cominciare, i **piloti** sembrano un po' troppo 'rigidi' e non bilanciano con le gambe durante le curve – perché nel primo capitolo lo facevano e adesso no? –, mentre le **moto** soffrono talvolta di comportamenti strani durante la fase aerea. Ma si tratta di particolari minori e di poco conto se paragonati con il valore generale del resto, dalle **opzioni** disponibili al **pit stop**, dalla grafica dei **fondali 2D** che si integra bene con il 3D della pista e dei piloti, alla fisica vera e propria del gioco. Anche il repertorio dei **trick** sembra sia stato riprodotto in modo piuttosto fedele – solo i fan accaniti di Ricky e degli altri pro replicati nel gioco possono valutare eventuali differenze – e la fisica governata dal 'sistema fisico RMD+' sembra realmente convincente.



*Gli immancabili effetti di luce sull'obiettivo della telecamera sono ben realizzati.*



*Nei vari eventi si corre su fondi differenti che reagiscono a seconda del tipo di gomme montate*

### E QUINDI...

Ricordandoci che il gioco ideale non esiste, e paragonando **Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael** a quanto visto sugli scaffali finora, possiamo dire che si tratta potenzialmente di un titolo che potrà certamente dire la sua, soprattutto se verranno corretti quei piccoli difetti a cui abbiamo accennato... Non dovrebbero rappresentare difficoltà incredibili, visto e considerato il fatto che il tempo a disposizione – nel momento il cui scriviamo – non è poco; in attesa di sporcarci con il fango delle piste possiamo cominciare a lustrare i caschi: il tutto promette decisamente bene!



*Eccoci a gareggiare sotto gli occhi della mitica reginetta del country Loretta Lynn, una vera appassionata di motocross tanto da dare il suo nome a una gara fuori campionato.*

**Potenzialità**
**80**

**Uscita prevista**
Febbraio 2001

**Assomiglia a:**
- Championship Motocross 2000, ovviamente!

**Ha qualcosa in più di:**
- Jeremy Mc Grath (fluidità delle animazioni e framerate più che soddisfacente)

**Ha qualcosa in meno di:**
- In considerazione del fatto che i titoli dedicati al motocross, nella maggior parte dei casi, sono stati tutti deludenti, è difficile trovare qualcosa di meglio.

## RICKY 'OLIMPICO'

**Tra i vari premi e onorificenze guadagnate dal 4 volte campione USA, ricordiamo anche la nomina a capitano della squadra americana al Moto des Nations, la manifestazione crossistica che vede coinvolte diverse squadre nazionali, una sorta di Olimpiade delle due ruote; il Team USA include, oltre a Carmichael, anche Travis Pastrana e Ryan Hughes.**



Casa: **Take Two Interactive**
Genere: **Simulatori vari**

Numero giocatori: 1-**2**
Blocchi memoria: **1-5**

Compatibilità: **Dual Shock**




# Aqua Gt

**DI ALFREDO DELMONACO**

Take Two è una delle società che nella passata stagione ha sfornato il maggior numero di videogames. I più informati di voi avranno subito riconosciuto le menti che hanno dato vita a giochi tipo **Specs Ops II** o **Nocturne** su PC. Cambiando completamente genere, adesso si stanno dedicando ad **Acqua GT**, che contrariamente a quello che dice il nome non è una bevanda gasata che ti fa andare più forte (ahahah...).

### NON SOLO AQUA

Dando uno sguardo a quello che è già uscito per PlayStation di questo genere, non mi viene in mente niente, a parte il controverso (... a me non è piaciuto per niente, a Pitone sì...) **Rapid Racer** della Namco. Quest'ultimo gioco, comunque, sfoggiava una grafica e una realizzazione tecnica notevole per il periodo. Così i ragazzi della **Take Two** hanno deciso di continuare su quel filone, rubacchiando l'idea e producendo **Aqua GT** che dovrebbe, e dico dovrebbe, ricalcare le orme del titolo della Namco. Quindi impersonificheremo un 'motoscafista' (si dirà così, poi?) alla ricerca di gloria e danari, intenzionato a farsi strada nel mondo dei motori acquatici: perciò partecipa a questo torneo, sfidando i migliori piloti del momento.



▲ *La visuale interna garantisce un discreto controllo del vostro scafo, oltre a un mal di mare assicurato...*



▲ *Mantenere lo scafo dritto non sempre sarà così facile, vista anche la tortuosità delle piste.*

Una volta selezionato il vostro **motoscafo** in base alle caratteristiche tecniche del mezzo, potrete decidere se partecipare a una **gara singola** o a un **torneo**, un po' come succede nei migliori giochi di guida. I tornei si svolgono come i mondiali di Formula 1. Così avrete la possibilità di provare la vostra bravura su circuiti di tutto il mondo, che riconoscerete anche grazie a costruzioni celeberrime come il Big Ben di Londra, la Torre Effeil di Parigi e la Torre Fenicia della Libertà di S. Elpidio a Mare (TE).
Si parlava di gare. La vostra manche inizia con un **giro lanciato** da soli che varrà come qualifica. In base al tempo ottenuto determinerete la vostra posizione nella griglia di partenza (e fino qui...). Una volta partiti, il vostro scopo sarà quello di arrivare primi, totalizzando più punti possibili per tappa e vincendo il classificone finale. Naturalmente, in palio, troverete nuovi motoscafi, nuovi circuiti e qualche chicca che non vi voglio svelare (anche perché non so quali siano!).

### DUBBI E INCERTEZZE

Anche se quella che ho avuto fra le mani è soltanto una preview, penso di poter già dare un'impressione semidefinitiva, considerato che mi sembra in una fase realizzative molto avanzata. Il titolo mostra alcune lacune a livello grafico, sebbene la media del dettaglio si assesti su livelli più che accettabili. Mirabili sono i **paesaggi** che riproducono scorci di città famose, che rendono i circuiti facilmente riconoscibili. Nel complesso, però, la **grafica** è povera (come la piccola fiammiferaia all'inizio della fiaba) e non cattura immediatamente il videogiocatore. Si spera in una correzione 'in corsa'. Mi è molto piaciuto, invece, il sistema di controllo del mezzo che, contrariamente a quello troppo Arcade di Rapid Racer, è più orientato alla **simulazione**; in effetti non è propriamente immediato, ma il bello sta proprio qui. Il controllo del motoscafo necessita di qualche sessione di gioco prima di essere appreso pienamente, cosa che lascia perplessi all'inizio, ma che gratifica successivamente il giocatore, che si sentirà più invogliato a proseguire. Speriamo che i programmatori non modifichino i **tempi di reazione** del motoscafo, che mi sembrano più che buoni. Lo **scrolling** del gioco è più che fluido, anche se il numero massimo di motoscafi che si muovono contemporaneamente sullo schermo non è stato mai più di quattro o cinque. Il **frame rate** medio si assesta su livelli più che buoni, considerando anche che il numero di poligoni da muovere non è poi così elevato.L'uscita del gioco è imminente e sono auspicabili miglioramenti generali. Staremo a vedere. Aspettiamo la versione finale, prima di lanciarci in un giudizio definitivo.



▲ *Il livello della grafica, in generale, non è bassissimo, anche se sicuramente si starà lavorando per ottimizzarlo.*

**Potenzialità**

**68**

**Uscita prevista**

*Marzo 2001*

**Assomiglia a:**
- **Rapid Racer**, ehm...

**Ha qualcosa in più di:**
- **Rapid Racer** (le qualifiche e il sistema di controllo del motoscafo più realistico)

**Ha qualcosa in meno di:**
- **Gran Turismo** (la Lancia HF Integrale..), **Rapid Racer** (la grafica e il numero di circuiti)

▼ *Saranno presenti molte delle località europee più famose come Parigi, Roma e la onnipresente Londra.*



Casa: **Bandai**
Genere: **Strategico a turni**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **nessuna**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC giapponese**

# Gundam – Blood of Zeon

**Planet Voto**

**80**

| | |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | [illegible] |
| Sonoro | 8 |
| Longevità | 8 |
| Originalità | 8 |

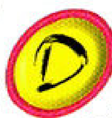
**A favore**
- È il VERO Gundam, quello che conosciamo e che amiamo
- Spessore tattico impressionante
- Filmati che valgono da soli l'acquisto del gioco

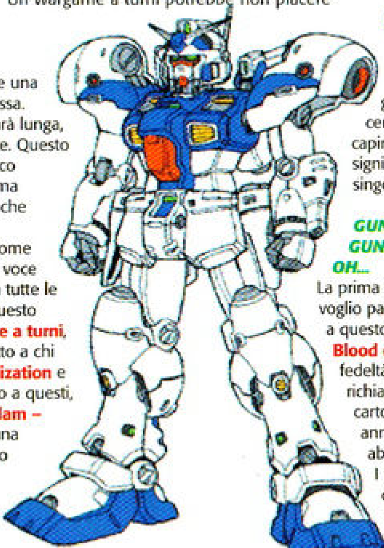
**Contro**
- Tutto in giapponese. Perderete un sacco di tempo a capire i comandi
- Un wargame a turni potrebbe non piacere

DI CHRISTIAN PETTINI



***State per leggere la recensione del migliore fra i giochi dedicati al robot spaziale Gundam. Si tratta di uno strategico di grande spessore, che probabilmente conquisterà pochi, anche per il testo in giapponese. Ma quei pochi godranno per davvero!***





Devo fare una premessa. Che sarà lunga, ma utile. Questo è un gioco bellissimo, ma presenta due difetti che vanno evidenziati immediatamente. Come potete leggere nella voce 'Contro' che correda tutte le nostre recensioni, questo gioco è un **wargame a turni**, un gioco 'duro' adatto a chi ha amato i vari **Civilization** e **Sim City**. Ma rispetto a questi, il gameplay di **Gundam – Blood of Zeon** ha una marcia in più: è stato pensato espressamente per la PlayStation, e quindi la gestione delle mappe e la navigazione nei menu praticamente non soffre affatto della mancanza del mouse, il controllo migliore per questa tipologia di giochi.
Il secondo difetto spaventerà ancor di più i giocatori che, pur di avere fra le mani il gioco (visto quello che Gundam è) si sono avvicinati a un genere che non amano molto: **Blood of Zeon** è tutto in giapponese. E di testo ce n'è tantissimo. Ciò premesso, posso affermare (con la consapevolezza che le mie parole saranno chiare) che questo gioco piacerà solo agli amanti dei wargames a turni, i quali perderanno volentieri del tempo a navigare fra i menu scritti in giapponese cercando di capire il significato di ogni singola opzione.

### GUNDAM, GUNDAM, OH OH...

La prima cosa di cui vi voglio parlare, legata a questo **Gundam – Blood of Zeon**, è la fedeltà con cui richiama il cartone che tutti, anni fa, abbiamo amato. I nemici, le divise, i robottoni - altrove noti come **mech** e che nell'universo di Gundam si chiamano **Mobile suit** ed è così che li chiamerò nel resto della recensione - i colori, sono repliche fin troppo fedeli del cartone animato giapponese. Ma in generale l'aria che si respira, la sua atmosfera, vi farà rivivere i momenti delle battaglie più intense. Questa volta, però, da protagonisti. Vi sentirete assolutamente artefici delle sorti della guerra, che inizia proprio con uno scontro di inaudita ferocia. Un box qui intorno dovrebbe mostrarvi le immagini tratte dall'introduzione, che immergono l'utente nei fatti che precedono il suo intervento. E che sono di una bellezza sconvolgente.




Siamo chiamati anche a gestire la parte umana: soldati e soprattutto generali. Esauriente, completo, entusiasmante!

### LA TV NELLA PLAY

La **grafica** del gioco va infatti divisa tra i filmati e le fasi di gioco. Quella dei **filmati** è, spero



## AMICI MIEI, SONO PETER REY, COMANDANTE DEL ROBOT

**Il cartone animato cui ho fatto più volte riferimento nel corso della parte principale della recensione è quello che comunemente chiamiamo Gundam. Si tratta di un anime giapponese che narra la storia di una guerra, combattuta senza risparmio dalle parti belligeranti. I buoni sono le armate terrestri, fra le quali spicca un ragazzino, tal Peter Rei. Il cartone ha avuto decisamente sfortuna. È arrivato in Italia e ha subito come pochi altri l'identificazione dei cartoni animati come un prodotto per bambini. Invece, nella meravigliosa terra del sol levante, Gundam è un anime adulto, riservato a chi è in grado di godere una storia in cui ci sono intrighi e strategie. Importato in Italia, il doppiaggio ha riservato al glorioso cartone un adattamento rude e dozzinale, tendente a uniformare il target di tutti i cartoni animati, che ha snaturato la vera anima 'matura' della versione giapponese; e così l'essenza della storia è andata a farsi benedire. Ma la vera sfiga cosmica imbattibile è stata che il cartone non è stato importato ufficialmente e gli aventi diritto hanno imposto la distruzione delle pellicole. Per questa ragione nessuno mai più vedrà il Gundam che ho visto (e goduto,e amato) io e quelli della mia età, a meno che un miracolo convinca un importatore ufficiale a recuperare un Gundam originale e a ridoppiarlo. Possibilità meravigliosa e auspicabile come poche altre cose, ma anche decisamente irrealizzabile...**

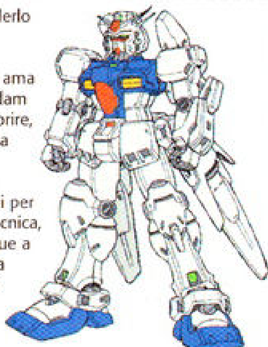


Un attimo di commosso silenzio, per favore.



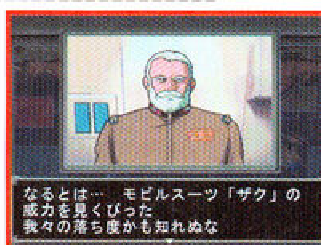

Possiamo investire i capitali per procurarci mezzi di ogni specie, spaziali ma anche terrestri, mobili o fissi.

Riesce anzi a creare e a mantenere, senza mai risultare ripetitiva e quindi stancare pur ripetendosi, un'atmosfera di costante oppressione. Siamo in guerra e lo si percepisce benissimo dall'incalzante ritmo musicale. Una guerra dura. Lo capiamo dai toni possenti dell'intervento musicale.Ci sono i **turni** e non le unità temporali; la durata degli interventi è quindi ininfluente, e l'unica risorsa che deve essere gestita è quella economica. Si sa, la guerra costa e a voi non solo viene richiesto di avere un fiuto militare, ma anche di essere bravi manager. E così nelle vostre mani avrete la responsabilità dello sviluppo della **tecnologia mobile suit** e dovrete gestire capacità, forze, uomini, risorse, mezzi... Il campo di battaglia, lo vedete dalle immagini, travalica il pianeta Terra e si sposta nel sistema solare. Il gioco, sfruttando icone testuali e non simboliche, fornisce certo un ricco numero di informazioni, ma rende difficile la comprensione delle funzioni che ne sono oggetto, cosa che come conseguenza ha la necessità di un certo adattamento. Insomma, si

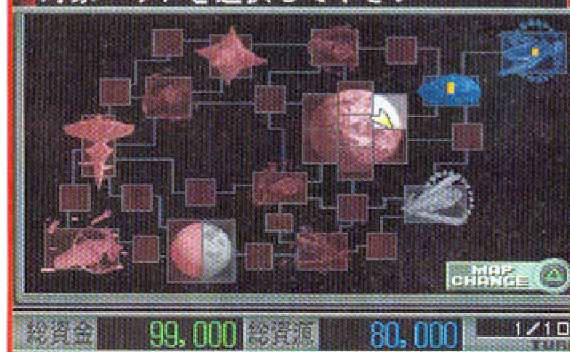


che possiate vederlo tutti, di una spettacolarità eccezionale. Chi ama i cartoni di Gundam è destinato a morire, non c'è niente da fare. Chi semplicemente apprezza i filmati per la loro qualità tecnica, rimarrà comunque a bocca spalancata nel constatare, a tutt'oggi, quanto ancora sia brava e capace e forte la nostra piccola consolina grigia targata Sony. I filmati scorrono con una **fluidità** spaventosa e una pulizia - soprattutto per quanto riguarda i **colori** - che li rende, di fatto, indistinguibili da un vero cartone animato.

Per quanto riguarda le fasi di gioco vere e proprie, l'aspetto estetico dei menu è pulito e funzionale. A mio giudizio si attesta su livelli eccellenti, per la scelta dei colori e per l'ordine con cui vengono presentati i singoli menu, che sono facili e di aspetto gradevole. È un po' la stessa differenza che c'è tra quelli di due manageriali di calcio, **Player Manager** della Anco e **LMA Manager** di Codemasters. Il primo è brutto, il secondo è bello. Eppure sempre di menu si tratta.




Spesso ci saranno gli interventi di altri elementi dell'esercito. Qui siamo in contatto nientepopodimenoche con il grande capo.




La mappa generale totale globale, da cui partite per gestire la situazione scendendo a livelli di dettaglio molto superiori. Ci sono altri due livelli di zoom.

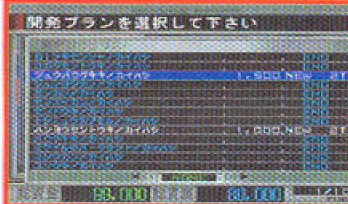
### È IL TUO TURNO, ROBOTTINO!

La **musica** merita un capitolo a parte. È bellissima, stupenda, accompagna il gioco senza mai stancare.




Le opzioni in scuro non sono selezionabili. Meglio così, da una parte. Un problema in meno.

tratta di un ottimo titolo. Chi non ama il genere e la storia o odia gli idiomi orientali, lasci perdere. Ma chi ama gli strategici, **Gundam** e conosce il giapponese (o sopporta i lunghi tempi per capire il significato di ogni singola icona) alzi pure il voto di una dozzina di punti. Garantisco io.




Le note dolenti. Qui non so proprio cosa dirvi: l'oggetto delle scelte è oscuro, avete solo un'indicazione circa il valore.

## VHS O VIDEOGIOCO?

Ve l'ho detto nel corpo principale della recensione, e questo box non può che confermarvelo con maggior pienezza. I **filmati** presenti nel gioco sono supersuper, presi direttamente dal cartone animato. Solo il vederne di nuovi dovrebbe spingere qualunque appassionato che si rispetti a prendere e finire il gioco. Qui, in questo spazio ricco di immagini, posso dimostrarvi che le magnificazioni che ho fatto hanno un solido fondamento di verità: guardate che robetta e poi provate a criticare... La sequenza delle immagini introduce il giocatore agli eventi che si troverà a gestire: la solita mente (chi lo riconosce?) architetta un attacco a sorpresa alla flotta spaziale, utilizzando in battaglia alcuni **mobile suit**, armi antropomorfe gigantesche ed efficaci. Grazie a questi agilissimi e potentissimi mezzi, l'attacco riesce perfettamente, con rovinose conseguenze per le forze della federazione terrestre. I buoni si ritrovano così catapultati in una guerra contro le colonie che hanno proclamato l'indipendenza, forti della loro nuova arma. La tecnologia terrestre sta inseguendo la costruzione di un loro mobile suit per riportare l'ordine e la pace e sconfiggere le forze ribelli. Il filmato comincia proprio con l'attacco e termina con la riunione dello stato maggiore delle forze terrestri. Da quel momento (che precede i fatti del cartone) le sorti della battaglia sono nelle vostre mani.










Cosa posso dirvi che le immagini già da sole non vi dicano? Ecco la battaglia, la vittoria delle colonie e la decisione di entrata in guerra delle forze terrestri. E l'audio poi... e la fluidità poi... e i colori poi...

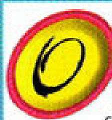
# Speciale Giochi di guida

DI CHRISTIAN PETTINI

***L'offerta Platinum si allarga con il passare del tempo. Se in un primo momento i giochi economici offerti a cinquantamila lire erano costituiti da prodotti decisamente vecchi, oggi la linea platinata può vantare autentici assi, giochi usciti un anno fa (poco più, poco meno) e che non solo sono in grado di reggere la concorrenza più attuale, ma persino di superarla! È il caso dei tre giochi che presentiamo questo mese. Per una fortunata serie di circostanze, in questo periodo sono uscite contemporaneamente le versioni a metà prezzo di Gran Turismo 2, di V-Rally 2 e di TOCA 2. Ragazzi, pensateci bene... con centocinquantamila lire vi portate a casa i tre racing migliori di sempre per la PlayStation, e magari va a finire che vi regalano pure una memory card!***







Ovviamente ci sono altri racing, in costa argentea da qualche tempo, che meritano di essere comperati. Ecco i migliori.

**DRIVER** – Recente acquisizione della linea, si tratta di un racing in cui, da **poliziotto** infiltrato, compite malefatte sempre a bordo di una macchina: trasporto o recupero di malviventi, consegna di auto rubate, piazzamento di bombe, recupero di ostaggi, uccisione di testimoni e altre cosucce di classe. La libertà di scegliere il percorso all'interno di **quattro città** esistenti, fedelmente riprodotte e pulsanti di vita autonoma, e il modello di guida semplice (ma cafone e divertente) ne fanno un capolavoro assoluto.

**WIPEOUT 2097** – Il secondo capitolo del gioco di guida in cui controllate **astronavi** è un titolo perfetto: giocabilissimo e immediato, ma anche tecnico e intuitivo. Vi spingerà a giocare, giocare e giocare per diventare sempre più bravi. La **grafica** è fluidissima e velocissima, la **musica** è perfetta. La presenza di **armi** arricchisce l'azione di un elemento assurdamente intrippante. E poi si può giocare linkando due Play!!!

**GRAN TURISMO** – Il Re dei Re, il migliore, l'irraggiungibile. **Decine** di automobili, una **dozzina** di percorsi, possibilità di upgradare ogni vettura per tirare fuori veri bolidi da comuni carrette, una buona quantità di competizioni, la possibilità di settare le macchine upgradate, i **replay** stratosferici (e salvabili su memory card!), la **grafica** con quel meraviglioso environment mapping, il modello di guida realistico... potrei continuare e finire così questo numero di Planet!

**RIDGE RACER** – Il primissimo gioco di guida disponibile per PlayStation è stato definito da **Kutaragi** come "il gioco da sala che, con PlayStation, volevamo far giocare nelle case di tutti". Poche opzioni e macchine, un solo tracciato... ma tanto feeling di guida e tantissima classe. Un papà la cui qualità ludica ha ancora qualcosa da dire... e non poco da insegnare a molte ciofeche recenti.



**DESTRUCTION DERBY** – Divertentissimo gioco da **Psygnosis**: correte, ma vincete accumulando punti tramite la distruzione dei mezzi avversari. Ebbene sì, tanto più casino farete, tanti più punti accumulerete. E se per questo non vi bastano i circuiti, c'è una letale **arena**. Tecnicamente indietro, è però divertentissimo anche grazie al modello di guida semplice e intuitivo.





Casa: **Sony**
Sviluppatore: **Polyphony Digital**
Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **4**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), standard NegCon**



# Gran Turismo 2

***È giunta la PlatinumVersion del miglior driving game di sempre. Si tratta di un gioco eterno, grazie ai tanti circuiti, alle oltre 500 (!) macchine e all'infinito lavoro da meccanico, tra upgrade e regolazioni.***

**Fattore convenienza**
**94**

| | 1-10 |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 8 |
| Longevità | 10 |
| Originalità | 8 |

**A favore:**
- Troppo tutto: macchine, piste, competizioni
- Feeling di guida realistico e appagante
- Longevità infinita; e non stanca mai

**Contro:**
- L'environment mapping talvolta è esagerato
- Forse troppa ricchezza può disorientare
- La sezione off-road è troppo difficile




Ha forse bisogno di presentazioni un gioco come **Gran Turismo**? Certo che no... Si tratta del racing più celebre nel panorama PlayStation. Anzi, probabilmente si tratta del gioco che negli ultimi cinque anni è stato riconosciuto come il miglior driving game disponibile indipendentemente dalla piattaforma, comprendendo anche PC e Coin-op. Perché?

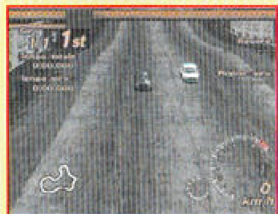
### *I MECCANICI E LA DAMA*

Questo **Gran Turismo 2** porta oltre il concetto di prequel, esplodendone le caratteristiche. In verità, va detto che accanto a innumerevoli migliorie (alcune delle quali sfacciatamente esagerate, come il **numero delle macchine**) ci sono anche talune 'peggiorie', alle quali ho dedicato un box.
La sezione di **modifiche** è assolutamente superlativa. Per ogni vettura potrete acquistare dei **pezzi di ricambio** che ne incrementeranno le prestazioni. Fino a qui, niente di nuovo, lo offriva pure **Rage Racer**, uno 'sporco' arcade :)))
La prima delle caratteristiche di rilievo è che gli **upgrade** non saranno generici, ma molto specifici. La seconda è che ce ne sono **trecentosettantacinquemila**, di tipo e intensità diversi. La terza caratteristica è che vi consentiranno di regolarli. Per esempio, se comprate un **alettone** potrete deciderne l'inclinazione, e questo è possibile per tutti gli elementi (pure la campanatura!).
La quarta e più entusiasmante qualità è che i **settaggi** che opererete porteranno a dei risultati molto evidenti in pista. Incrementando la potenza vi renderete conto che avete perso in controllo; e allora giù con ruote più aderenti, con



## *FUORI!*

**Le gare di rally sono una novità assoluta. Si tratta di competizioni off-road, disputate su circuiti sterrati, e il comportamento della macchina è realistico al massimo. Serve essere davvero tecnici per riuscire a controllare la vettura che scivola e derapa senza sapere dove andare. Peraltro, il controllo digitale rende impossibile la gara e dovrete sfruttare tutta l' analogicità degli elementi del Dual Shock (o del NegCon, o dei volanti) per riuscire a controllare la vettura.**




*Sono cavali vostri: o siete dei piloti eccezionali come me, oppure siete costretti a perdere. Il sistema di controllo, realistico, è troppo intransigente quando si tratta di correre sul fango.*




*La visuale interna è a pelo dell'asfalto. La sensazione di velocità è impareggiabile. In più, potrete godere dello spettacolo dei culi delle altre macchine da una prospettiva entusiasmante!*

## *SE NON LUCCICA, NON È ORO...*

**Non c'è rosa senza spine, e anche questo Gran Turismo 2 non è esente da pecche. Pur essendo il miglior gioco di guida, infatti, non è perfetto. Anzi, dispiace che siano così evidenti le magagne di un prodotto di tale levatura.**
**Per prima, la grafica. Il gioco, pur fluido, clippa abbastanza. Le collisioni (oltre a essere ogni tanto irrealistiche) spesso creano problemi di poligoni che spariscono o di macchine che entrano una dentro l'altra. L'environment mapping, ovvero i riflessi sulla carrozzeria, è esagerato e alcune macchine (il vecchio cinque piotte, per esempio) sembrano sporche più che illuminate dalla luce dei raggi del sole.**
**La quantità dei settaggi è rimasta invariata, mentre poteva essere arricchita; ma questo è un non-pregio, non un difetto. Il difetto arriva adesso: quelli che giocavano tecnico, con diversi settaggi per ciascuna macchina, troveranno insopportabile la limitazione di un solo salvataggio per il setting per ogni vettura. È così: se dovete utilizzare più settaggi a seconda dei diversi tracciati o competizioni, sarete costretti a segnarvi su un foglietto i vari valori e poi impostarli manualmente tutte le volte.**
**Ci sono un gran numero di competizioni, ma alcune limitano la partecipazione solo ad alcuni tipi di vetture e quindi non avrete la 'vostra' macchina, l'inseparabile compagna con cui partecipare a tutte le gare e insieme alla quale diventare un tutt'uno, temuto dagli altri concorrenti.**




*I due cinquini a confronto. Se modificate il modello degli anni Settanta non è detto che l'esito della competizione sia favorevole al mezzo sacco degli anni Novanta, sapete?*

una diversa lunghezza dei rapporti... Se non è realistico questo... e, soprattutto, SE NON È BELLO QUESTO... Beh, se non vi piace datevi alla dama, che è meglio.

**UN APPROCCIO ESTASIATO**

Ci sono tantissime caratteristiche di cui parlare e una cifra assurda di elementi da magnificare. Onestamente preferisco preoccuparmi degli elementi mirabili che meritano di essere elogiati e farvi capire, da queste lodi sperticate, cosa troverete comprandovi questo economico CD. Il gioco risiede su due supporti digitali differenti, per le due diverse modalità di gioco: **quick arcade** e **Gran Turismo**.

La prima è una versione meno impegnativa, la seconda è il cuore del gioco e prevede tutta la serie di settaggi di cui ho appena parlato.

Le competizioni sono moltissime; le macchine da comprare invece superano le cinquecento unità. Vincere vi farà guadagnare dei bolidi assurdamente pazzeschi; la ricchezza del parco macchine garantirà una varietà inaudita. Cercare di guidarle tutte è affascinante, dota la longevità di un valore assurdo e, forse, rappresenta un'utopia...

**SE NON VE LO COMPRATE SIETE PAZZI**

La **giocabilità** è mai vista. Lo capite quando vi accorgerete degli effetti dei settaggi sulla vettura. I movimenti delle macchine sono assolutamente perfetti e realistici. Questo significa che il gioco è impegnativo e che non può essere affrontato alla leggera. Gli spostamenti in curva, l'accelerazione, le reazioni allo sterzo... è tutto ineccepibile. È meraviglioso. La soddisfazione di controllare un bolide da quattrocento cavalli, magari uscito dalla 'vostra officina', potenziato con una nuova marmitta e perfezionato da freni e pneumatici nuovi, vi porterà a impensati livelli di estasi videoludica. Un gioco che dovete avere per forza.




*La mia macchina (quella dei miei sogni, cioè). Potrete guidare pure il Deltone HF. Se perdete con questa macchina vi odierò per sempre!*



## REPLAY



*E chi vi stacca dalla tele, adesso che avete un gioco da giocare e da vedere e rivedere?*

**Una delle infinite caratteristiche eccezionali introdotte dai Polyphony è una modalità replay di cui proprio non potrete fare a meno. Prima di GT1, molti giochi hanno offerto la possibilità di assistere da spettatori alle proprie performances appena concluse, ma era una feature poco appetibile. Il replay secondo i Polyphony, invece, è qualcosa di unico, che vi farà perdere un sacco di tempo. Assisterete a buona parte delle gare che disputerete e vi renderete conto che, anche da semplici spettatori, voi starete giocando. Davvero, userete questa modalità in modo ininterrotto.**




*La pista di Seattle. Dei due circuiti cittadini, questo e quello di Roma, preferisco questo. Perché è più tecnico, più vario, ma anche perché tecnicamente più figo.*

## QUANDO GT PRENDE IL VIAGRA, ECCO L'ENDURANCE

**Quando dico che ci sono un sacco di competizioni differenti, voglio proprio dire questo: gare tra macchine di una certa cilindrata oppure case europee contro giapponesi o ancora competizioni di durata. Questo box vuol proprio parlarvi di questo particolare tipo di gare che impegnano il giocatore per diverso tempo (anche delle ore!), regalando un feeling insuperabile e diverso da quello degli altri racing games. Star davanti alla TV per due ore (per la felicità di chi intorno a voi odia che la occupiate per giocare) è un'esperienza che... che potevano solo darci dei geni. E i Polyphony, non ce n'è, lo sono.**




*Le gare di resistenza sono moltissime. Come potete vedere, si giocano sul chilometraggio, sulla durata, sui giri. Bellissimissimo e coinvolgente al massimo.*

Casa: **Infogrames**
Sviluppatore: **Eden**

Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-4**

Blocchi memoria: **3 per il gioco e 2 per i circuiti cretivi con l'editor**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap**

CLASSIC Speciale Giochi di guida

# V-Rally 2



**Fattore convenienza**

**90**

***Come passa il tempo: ricordo l'emozione del primo, mitico V-Rally, l'esordio di un gioco off-road su PlayStation. Oggi arriva in edizione economica il suo seguito, un acquisto obbligato per tutti gli amanti dei titoli rallystici... e dei racing belli!***

| Voce | Voto (1-10) |
|---|---|
| Grafica | 8 |
| Gameplay | 8 |
| Sonoro | 8 |
| Longevità | 9 |
| Originalità | 7 |

**A favore:**
- Grande grafica
- Feeling immediato e divertente
- Longevità totale con l'editor e la modalità per quattro giocatori

**Contro:**
- Il sistema di collisioni doveva esser curato con maggior attenzione
- La guida necessita di qualche tempo di adattamento



Il **V-Rally** di Infogrames, sviluppato in collaborazione con Ari Vatanen e uscito nella lontana estate del **1997**, era il primo tentativo di portare su PlayStation un genere che, stranamente, non c'era: quello dei titoli rallystici. La console Sony soffriva questa mancanza anche perché i possessori del **Saturn**, all'epoca morituro ma non morto, potevano bearsi con il loro **Sega Rally**, un titolo indubbiamente molto meraviglioso (lo so che non si dice, è solo per significare 'il massimo'). La dea grigia era carente proprio in quel settore, e a noi playstationari ci rodeva il chiccherone per questa insopportabile assenza. Poi fu **V-Rally**. E uscì pure il suo seguito (è prassi inevitabile quella di presentare il sequel di uno schifo di gioco, figuriamoci di un capolavoro). Oggi siamo arrivati all'edizione economica proprio del sequel, **V-Rally 2**.

***PUÒ UNA PERLA DERAPARE?***

Il gioco si apre con una presentazione che ovviamente ci fa vedere fango, derapate, macchine mostruosamente potenti ricoperte di sponsor e in generale uno spettacolo di prim'ordine. **V-Rally 2** è così: tutto gioco, tutto divertimento. Inizio subito la mia analisi prendendo in considerazione il feeling di gioco.



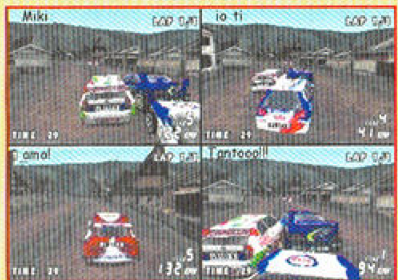
*La mia preferita: la Peugeot 206; magari non sarà la migliore, ma è certamente la più affascinante.*



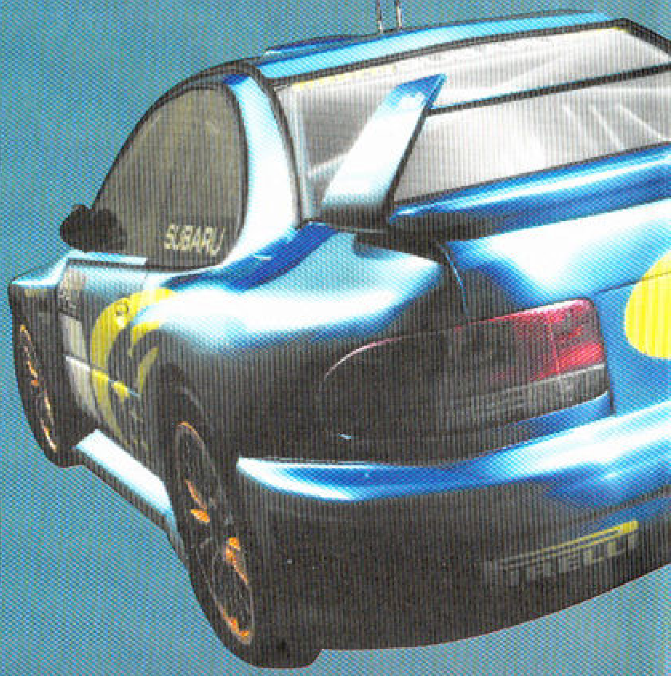

*Lux solitario in una sfida a tempo sulle bianche strade della California (in realtà siamo in Egitto). La guidabilità offre problemi tosti perché c'è ghiaccio sull'asfalto.*

## IN QUATTRO È MEGLIO

**Una cosa che vi farà venire i brividi di piacere è la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente. Sì!!! Con lo schermo diviso in quattro spicchi, ovviamente uguali (V-Rally 2 è democratico, non concede favoritismi a nessuno). Ovviamente la grafica prevede grosse limitazioni, a partire dalle vetture, che in questa modalità saranno composte da un numero molto esiguo di poligoni: venti. E deve fare qualche concessione alla fluidità e alla velocità; non molte, ma qualcuna sì. Il divertimento che nasce dal confronto contemporaneo insieme a tre amici è però molto alto e non vorrete più smettere. Col multitap e un televisore adeguato (che regali a ciascuno una porzione sufficiente di schermo) V-Rally 2 dominerà!**




*Il vero scontro, il vero massacro. La grafica è infausta, lo vedete da voi. Ma il divertimento farà passar questo in secondo piano. Sì!!!*



CLASSIC




Le derapate sono all'ordine del giorno; basta non lesinare con le controsterzate e le curve non saranno più un problema. Certo, qui siamo in pieno rettilineo: forse i piloti sono impegnati con qualcos'altro.

Ogni tanto (anzi no, spesso!) la macchina sgomma da morire. E un gioco bello e curato come questo, ricco di particolari, non poteva che sottolineare la cosa con un effetto grafico bello ed efficace.




La **guidabilità** e il comportamento della vettura necessitano invero di un po' di pratica. Per il semplicissimo fatto che i movimenti effettuati dalla macchina sono 'meccanici' quel tanto che basta per stressarvi e complicarvi la vita, con abbrivi e necessità di continui aggiustamenti. Ma che ovviamente vi ripagheranno nel lungo periodo e vi riempiranno di soddisfazione quando saranno dominati. Il modello di guida è una perla, anche perché replica una disciplina che comunque, tra derapate e controsterzate, dà molta soddisfazione.

### LA GRAFICA SI SPACCA IN QUATTRO

La **grafica** è davvero eccellente. Il gioco non clippa mai e non si ha alcun accenno di rallentamento. Purtroppo, quando il numero dei giocatori supera l'unità, il gioco perde qualche colpo. Ehi! Ho detto 'qualche', specie durante le **curve** più larghe. Ma questo non pregiudica niente, anche perché si tratta di un difetto lieve.

Purtroppo quando il numero dei giocatori sale e lo schermo si divide in (addirittura) **quattro** spicchi, il motore grafico presta il fianco a più di una critica. Giusta, peraltro, ma ingenerosa. Per quanto riguarda la varietà, ebbene, siamo a posto. Fin dal primo **V-Rally**, le **ambientazioni** sono state le più varie: le giungle indiane, i deserti australiani, l'asfalto britannico, le nevi svedesi, i tornanti monegaschi. L'aspetto di tutte le ambientazioni è realistico e convincente grazie a un uso dei **colori** che definire esperto è comunque riduttivo.

### MACCHINE CATTIVE E ARRABBIATE AL PUNTO GIUSTO

Le vetture presenti godono delle **licenze** e quindi replicano modelli realmente esistenti. E lo fanno con una fedeltà notevole, grazie a texture molto dettagliate e definite e a un look coerente e rispettoso. Gli oltre **quattrocento** poligoni che compongono ciascuna delle macchine presenti su schermo consentono una quantità di dettagli davvero notevole. La 'cattiveria' delle macchine la apprezzerete durante gli splendidi **replay**. La regia di questi ultimi vi coinvolgerà, e lo spettacolo visivo offerto è accresciuto dalla duttilità del motore grafico che vi consentirà, in sede appunto di replay, di variare inquadrature e velocità di scorrimento. Infine, un plauso va agli **effetti di luce**, soprattutto ai fasci dei **fari** delle vetture: è realistica e spettacolare. L'**audio** si segnala per la presenza di musiche molto belle e 'martellanti' al punto giusto. Ovviamente, è data la possibilità di rispettare un sacro e ossequioso silenzio che faccia aumentare la concentrazione sulla gara. Gli effetti sonori dei **motori** e degli altri componenti sono poi molto efficaci e convincenti.

### OCCHIO AGLI INCIDENTI!

Una delle peculiarità dei grandi giochi è la cura per i **dettagli**. In **V-Rally 2** questa cura si nota in tante piccole cose. Una di queste - che poi non è tanto piccola - è la gestione degli **incidenti**. Ogni collisione, a parte quelle di impercettibile entità, modificherà la **carrozzeria** della vettura. Ovviamente le deformazioni avverranno nell'esatto punto nel quale si è verificato lo scontro e saranno tanto più intense quanto più sarà violento l'urto. E poi, quando c'è fango, la macchina si sporcherà progressivamente. Troppo fico, troppo avanti!!! La **longevità**, editor a parte, è data dalle **dodici** ambientazioni presenti e dalle **modalità** che vi permetteranno di visitare tutti gli stage. Il successo vi garantirà nuove piccole feature e anche la possibilità di guidare almeno una **dozzina** di vecchie glorie del passato, macchine da rally degli anni passati (dai Sessanta in poi) con cui divertirsi a fare i cafoni. Non manca una sezione di **car setting** che, pur non esasperata né approfondita, garantisce una certa soddisfazione, non foss'altro per la fedele rispondenza, in pista, delle impostazioni. Insomma, il gioco ha tutto: divertimento, impegno, grafica, modalità, macchine. Per cinquanta carte, che volete di più?

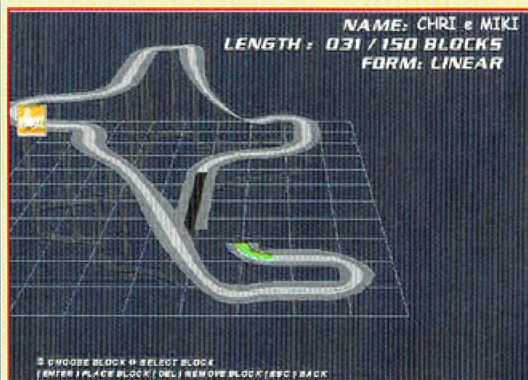





Ammirate questo replay! Cattivo e burino al punto giusto, non trovate?

## LONGEVITÀ INFINITA

**Nel gioco c'è un editor che non potete ignorare, perché conferisce al gioco una longevità di fatto infinita. Ovviamente non raggiunge i livelli di perfezione dei tool di sviluppo in mano ai programmatori, ma è comunque molto potente ed efficace. In più, è facile da usare, ciò che costituisce il migliore dei pregi. Piazzate curve e pendenze, occupatevi dei particolari a bordo pista... et voilà, il circuito è pronto! Versatile e semplice: un'alchimia che vi farà amare questo CD!**




Ecco l'editor in tutta la sua magnifica essenzialità. Ci piace un casino. Se vi abbrutite, non leverete più il CD dalla Play. Anche perché correre sul proprio circuito dà un'emozione fantameravigliosa!

## QUELL'ALTRO

**E andiamo! Non ne ho parlato altrove, ma tutti sanno che su questo CD aleggia l'ombra del principale concorrente. La scena dei giochi rallystici per PlayStation è divisa fra i due V-Rally e gli altrettanti Colin McRae (made by Codemasters). La principale differenza fra i due è il comportamento delle vetture: più realistico in Colin, più immediato e intuitivo in V-Rally. Anche la struttura delle competizioni è differente: Colin replica i veri rally in cui si parte uno alla volta e tutto è incentrato sull'abilità di guida, mentre V-Rally prevede una competizione contemporanea fra più utenti e quindi gli scontri e i sorpassi non si fanno desiderare. Per quanto riguarda il confronto estetico, i motori grafici sono ovviamente diversi ma... bellissimi tutti e due! La scelta dovrebbe ricadere su... tutti e due! Perché si tratta di titoli meravigliosi. E anzi, se devo esser sincero, una collezione di racing che si rispetti dovrebbe avere entrambi i giochi in entrambe le versioni.**



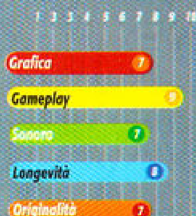
Il 'nemico giurato' dei V-Rally è proprio questo Colin McRae Rally, uscito nell'estate dello scorso anno. Ma non chiedetemi di scegliere. Compratevelí tutti e due. E ovviamente, non chiedetemi nemmeno i soldi per farlo!

Casa: **Codemasters**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), Multitap, cavo link**

CLASSIC — Speciale Giochi di guida

# Toca 2




***Il primo TOCA in Value Series... Il terzo sugli scaffali... Per il capitolo numero due del simulatore di campionato britannico la versione Platinum era scontata. E doverosa, direi...***

| Voto | |
|---|---|
| Grafica | 7 |
| Gameplay | 9 |
| Sonoro | 7 |
| Longevità | 8 |
| Originalità | 7 |

**A favore:**
- Il comportamento e le reazioni della macchina sono il massimo
- Si guida una favola
- Il campionato inglese è molto intrigante
- Buon numero di macchine e tracciati

**Contro:**
- Le piste non sono graficamente molto varie
- I replay scattano da morire

Bene! Son proprio contento che sia uscito in etichetta 'costo esattamente la metà' un gioco che ho adorato e con il quale faccio spesso una partitina. Si tratta del simulatore del campionato inglese di **macchine turismo**, ovviamente adattate e rese competitive. È un gioco intransigente, perché propone un modello di guida che richiede un periodo di pratica non indifferente.
La sfida offerta dalla macchina è tantissima e quindi dovrete impratichirvi.
La sezione di **training** è ricchissima e intelligentissima e vi converrà cominciare piano piano, per poi premere sempre più sul gas. I più attenti di voi staranno già intuendo che vi serve un controller analogico, **Dual Shock** o NegCon che sia. E, se devo essere sincero, un volante andrà bene solo se l'escursione dei pedali e l'angolo di sterzo saranno ampi, per sfruttare ogni singolo millimetro concesso dagli elementi analogici. Vi serviranno.
Ehi, non ho cominciato e siamo subito nel vivo della recensione!

*Non mancano le competizioni notturne. Nemmeno quelle sul bagnato, durante un temporale (figuriamoci, siamo in Inghilterra!).*




***HO... LA PELLE T'OCA***

**TOCA** replica il campionato britannico in cui gareggiano le macchine realmente esistenti, adattate però alle competizioni. L'acquisto dei diritti da parte dei **Codemasters** comprende le macchine, i circuiti e i piloti. La replica è quindi molto fedele e copre tutti gli aspetti della competizione ufficiale.
Il campionato replicato è invero l'edizione del **1999**, ve lo segnalo per dovere di cronaca, ma credo che di questo dovrebbe importarvi poco, a meno che non siate davvero avvelenati.

Dicevo del **realismo**. Ebbene, il comportamento delle macchine è dannatamente realistico: lo spostamento del carico in curva, per esempio, dà proprio l'impressione di potenza, espressa dai cavalli del motore e dal peso dell'insieme. In **frenata**, poi, si avverte bene l'abbrivio del mezzo. E in curva è lo stesso. Ovviamente il discorso vale per tutte le macchine.
Dal momento che c'è un campionato speciale (da sbloccare a suon di risultati) è possibile verificare il realismo del comportamento di tutte le vetture presenti, che vanno dalle monoposto di formula XYZ alla... **Ford Fiesta**! Sì, non sto scherzando... e verificare il modello di guida giudicando il comportamento di una macchina che potremmo avere in garage è una esperienza davvero notevolissima.




*Gli scontri sono all'ordine del giorno data l'aggressività dei piloti controllati dalla CPU. I pezzi volano via che è una bellezza.*

## TOCA VS. GT

**Non c'è niente da fare. Quando si parla di guida realistica, l'accostamento a Her Majesty Gran Turismo è immediato. E doveroso. TOCA si inserisce di diritto fra i simulatori, sicuramente sale sul podio. L'intransigenza e la freddezza del carattere di questo prodotto lo fa talvolta preferire a Gran Turismo. Il modello di guida, infatti, lo riescono a padroneggiare solo i piloti con le palle, dal momento che è fedele e preciso. I movimenti della vettura non perdonano niente e l'attenzione che dev'essere riposta è sempre tanta, anche a basse velocità. Tuttavia TOCA appaga e dà molto a chi, a sua volta, ci mette molto. Secondo me rimane inferiore, come contorno, a Gran Turismo, che ha molta più classe nel presentare macchine, circuiti e, soprattutto, settaggi. Ma quando devo guidare, guidare e basta, trarre soddisfazioni da un modello di guida, beh...**

***TOCA TOCA...TOCA... L'HO INVENTATO... IO...***

La scelta dal menu di avvio offre voci che non si staccano da una fredda classicità: **single race**, **time attack**, **championship**, **practice** e altro. Tutte le competizioni offerte, ovviamente, presentano lo stesso stile di guida. E anche i **tracciati**, a parte quelli nascosti




Il gioco clippa da morire. Qui l'orizzonte è ancora spoglio ma fra un po', come per magia, compariranno alberi e cartelloni pubblicitari. Non ci farete caso, presi come sarete dai sorpassi.

e quello bonus, sono relativi al campionato che è oggetto della modalità principale.
Proprio le piste meritano un discorso a parte. I circuiti sono molto differenti fra di loro, nel senso che ognuno presenta difficoltà particolari. Le **curve**, per esempio, sono tutte diverse fra di loro e necessitano di una certa tecnica per essere affrontate al meglio. Sicuramente, conoscere le piste vi servirà molto. Da questo punto di vista, la vicinanza con **Gran Turismo** è davvero molto forte.

**TENERA È LA NOTTE CON TOCA**

Visivamente siamo in presenza di un gioco che presenta un look a dir poco essenziale. Clippa abbastanza e molte volte vi capiterà di notare (impegno di guida permettendo, ovviamente) gli elementi dell'**orizzonte** che si compongono alla vostra vista. I **colori** sono abbastanza opachi, ma questo non vuol dire nulla: è solo stile, nulla più.
Le **macchine** sono molto curate; d'altronde, è su quelle che il gioco punta. È possibile scorgere l'interno dell'**abitacolo** e vedere i movimenti del **pilota**. Con i tasti dorsali, similmente a quanto si può fare in **Driver**, è possibile avere una visuale laterale. Questa funzione fa il paio con la visuale posteriore per fornire a chi guida un panorama a 365 gradi... no: i gradi sono solo 360, 365 sono i giorni dell'anno. Scusate, è notte fonda...



Durante i replay (in cui potrete effettuare anche dei fermo-immagine) è possibile notare i danni causati dagli scontri con gli avversari.



Guardate la ricchezza di dettaglio delle vetture: sono bellissime, ricoperte di sponsor! La cura nella realizzazione delle macchine, perfettamente riprodotte, è la parte migliore della grafica.

**DANCE... TOCA DANCE... YOU CAN DANCE...**

La **velocità** con cui si muove tutto non è esagerata, ma è realistica. La **fluidità** si attesta su livelli di sufficienza. Questa però non è la Play 2. Per quanto riguarda il discorso **audio**, ovviamente le gare sono accompagnate solo dal rombo dei motori e manca qualsiasi fronzolo sonoro, come musichette o cose del genere. Tuttavia, qualcosa ogni tanto anima le vostre competizioni: i **messaggi dai box** che vi informano del pit stop o altre cose riguardanti la gara.
Insomma, in definitiva non posso che confermarvi quanto il tono della recensione deve avervi fatto intuire: **TOCA** è un gran bel gioco. È sicuramente consigliato solo ai veri duri, che potrebbero preferirlo all'eccessivo Gran Turismo che, con la sua grafica esageratamente lussureggiante, la sua musica e la sua raffinatezza, ha poco a che spartire con TOCA, che comunque ha altrettanto carattere. Peraltro, e può sembrar strano detto così di primo acchito, è che TOCA è un gioco bello anche solo da vedere. Non per lo spettacolo visivo che offre (ché infatti non lo offre), ma perché veder guidare bene è un vero spettacolo, grazie al **realismo**. Se avete qualcuno che sa guidare bene, fategli giocare TOCA e guardatelo affrontare le curve: il realismo e la difficoltà della precisione dei movimenti vi entusiasmerà. Anzi, fate di meglio: compratevi il gioco, fate pratica e datevi spettacolo da soli.

I testacoda sono all'ordine del giorno, se la pista è scivolosa. All'ordine della notte, visto che si corre la sera tardi...



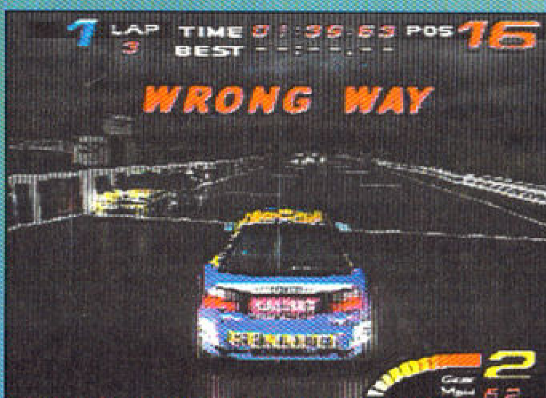

Se la pista è bagnata, ovviamente l'asfalto è scivoloso. Per via del realismo, ve ne accorgerete. Eccome! Ah, notate un tocco di raffinatezza grafica: i riflessi delle luci sull'asfalto bagnato.

## MULTIPLAYER MULTIPLO

**Le modalità concesse al gioco per due giocatori sono bellissime e tante. Hanno un'impostazione molto seria e precisa. Per esempio, dal momento che il campionato britannico è centralissimo e tutta la realizzazione ne dipende, è possibile impostare una partita a due stabilendo la squadra per cui correre. In questo modo la competizione fra due utenti si sposta a quella fra due squadre o anche tra due concorrenti dello stesso team. Il bello è che si possono impostare queste modalità sfruttando oltre al solito split screen anche, udite udite, il cavo link! Insuperabile!!!**



Lo split screen è abbastanza amaro, perché la visuale come al solito è ridotta e l'impegno e la dedizione richiesti dal gioco sono totali, tanto da non poter prescindere dalla più completa visibilità dell'orizzonte avanti a sé.



# Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

*Value Series, un fenomeno in costante ascesa. Facciamo il punto su questi titoli che, finalmente, ci mettono in condizione di poter acquistare un bel po' di giochi (e giochi validi, mica fondi di magazzino) a un prezzo stracciato.*

E insomma... tanto si è discusso dell'alto prezzo dei giochi, tanto ci si è lamentati, che alla fine il sospirato abbassamento dei prezzi si è avverato. Certo, questo tanto agognato ribasso avviene proprio nella fase di maturità della nostra tanto amata dea grigia... Ma questo altro non fa che confermare quello che i 'vecchi saggi' amano dire: la fase migliore della vita di una console è proprio questa, perché il parco giochi è sterminato e i prezzi calano. E così, se credevamo che lo spazio del mese scorso riservato ai giochi supereconomici dovesse essere episodico, eccoci qui in questa nuova rubrica fissa, in cui tratteremo solo i giochi che non vi costano più di trentamila lire. Questa operazione '30 sacchi' ha però un'antipatica caratteristica: l'offerta è troppo indefinita. Molte software house hanno aderito a un'offerta lanciata ufficialmente e amorevolmente definita Value Series. Una linea a sé che si avvicina alla serie Platinum. Una 'etichetta trasversale', dunque, che abbraccia molti prodotti appartenenti ai grandi successi del passato (anche se qualche tavanata non manca, come nel caso de Il quinto elemento). Ma altre software house hanno optato per una propria linea 'Economicissimis' (il nome l'ho inventato io: per carità, non chiedete a nessuno un gioco della serie Economicissimis...) caratterizzata da una grafia che comunque sottolinea il prezzo basso. Inoltre, molte delle ultimissime uscite hanno un prezzo budget di 30mila lire: fra tutti, Bust-a-Move 4 Arcade Edition e i giochi Disney per l'infanzia, collegati a film o a cartoni animati (vedi il caso di Paperino). Infine, c'è il fenomeno dei cosiddetti 'fondi di magazzino', ovvero giochi normali riesumati e proposti a prezzo economico. Per quest'ultima categoria di giochi noi non possiamo farci nulla, dal momento che nasce dalla magnanimità dei singoli dettaglianti. Ma non possiamo trattare nemmeno i titoli nuovissimi, le primizie, in questo spazio legato al fenomeno dei budget games, che sono prima di tutto novità e poi sono giochi a basso costo; caratteristica che noi non conosciamo praticamente mai, al tempo in cui li recensiamo, come ha giustamente specificato l'amico Pitone nella posta di due mesi fa.
In definitiva, quindi, questo spazio fisso si occuperà delle uscite ufficiali a trentamila lire. Uno spazio fisso destinato a durare... per la gioia del nostro portafoglio!

## MICROMACHINES V3

Codemasters sempre sulla cresta dell'onda. Che il racing di cui si parla sia realistico e antipatico o che sia colorato ed esilarante, loro sono sempre sulla breccia. In questo caso utilizzano le celebri (ancora oggi? Mica lo so, è un po' che non bazzico il negozio di giocattoli...) macchinine miniaturizzate facendole correre in ambienti a loro consoni, ma certo inusuali per un gioco di corse. Stages domestici ospitano le competizioni; l'originale e speciale sistema di inquadrature garantisce un divertimento - arcade per carità, arcade al 100% - sano e spontaneo, magari non immediato, ma molto coinvolgente. Ottimi i colori, eccellente la velocità... Se piace il genere, troverete bello tutto quanto!





*Perché comprare Micromachines*: perché è divertentissimo, longevo, perfetto (PERFETTO) per il multiplayer.

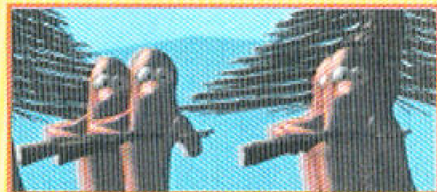
## WORMS

Sempre da Infogrames, un gioco della serie economica 'proprietaria' inaugurata dalla grande casa europea. È uno strategico a turni a dir poco insolito: controllate una truppa di vermiciattoli belligeranti alle prese con spostamenti e spari, intenti a far fuori i nemici con armi devastanti.












La generazione casuale delle aree di gioco garantisce oltre un milione di stages; il divertimento nell'affrontare il nemico e l'umorismo dell'idea e di tutta la realizzazione porta l'esperienza di gioco a livelli sopraffini. Perfetto anche in multiplayer, in quattro con il multitap.

*Perché comprare Worms*: perché è un gran pezzo di divertimento.

## RESIDENT EVIL

Il primo di tutti i Resident Evil. Il gioco da cui è nata la Paura, quello che ha introdotto un sistema di gioco innovativo, ridefinendo i canoni per le avventure. Si tratta di un sistema misto: l'azione si svolge all'interno di schermate fisse su cui si muovono elementi poligonali. La trama è super, il sistema di controllo è funzionale, la dinamica di gioco prevede azioni che all'epoca erano 'nuove', come lo spostamento diretto del protagonista di una avventura, oppure gli enigmi spaccacervello e l'inventario in un gioco arcade. Super. Un gioco da non perdere assolutamente. Anzi, anche se già lo avete, ricompratevelo, che non vi farà male!

*Perché comprare Resident Evil*: è un gioco che non risente del peso degli anni e può competere con il recente Nemesis; forse addirittura migliore. Vi basta?



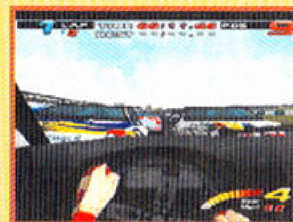




## TOCA TOURING CARS

Il primo gioco dei Codemasters per PlayStation. Un racing game duro, che perdona poco le imprecisioni del pad. Una grafica a dir poco spartana ed essenziale cela un motore di gioco che regola con assoluto realismo il comportamento delle macchine. La replica riguarda il campionato britannico e comprende vetture, piloti e circuiti. Certo, le statistiche sono quelle di tre anni fa, ma se vi intriga la competizione dura potete andare sul sicuro acquistando questo capitolo di questa serie. Sicuramente non vi sbaglierete e non vi pentirete dei soldi che cacciate; anche perché poi TOCA 1 ne costa pochi.







*Perché comprare TOCA Touring Cars*: il realismo e l'intransigenza del modello di guida è una sfida che tutti i giocatori con le palle dovrebbero provare. Mamma mia, che bel gioco!

## LA VENTIQUATTRORE DI LE MANS

È un fatto inaspettato che un titolo recente (non ha nemmeno dodici mesi) esca così presto in edizione economica. Inaspettato ma bello, beninteso...









Si tratta di un simulatore della celebre competizione francese, che richiama come logica riproduttiva il recente Mille Miglia. La giocabilità è ottima grazie a un sistema di controllo che risponde in modo preciso e immediato. La grafica delle macchine lascia di sasso: è bellissima. L'aspetto delle piste, invece, è un po' troppo povero. E poi conta pure un'altra cosa: le modalità di gioco che, non poche, offrono la strepitosa possibilità di correre una 24 ore in tempo reale, stando incollati davanti al monitor per un giorno intero!

*Perché comprare Le Mans*: per la bellezza delle macchine, la giocabilità e il fascino della competizione.



# Ballate al ritm



## IL LIBRO DELLA GIUNGLA - DANCE MAT



*I device di gioco che ha fatto impazzire i giapponesi. Una volta i tappeti vi facevano volare, ora vi fanno ballare! Abbinato al gioco de Il Libro della Jungla, il dance-mat è la novità che conquisterà tutta la famiglia. Garantito!*

Il **dance-mat** è un device di gioco dell'ultima generazione. Nei nostri pellegrinaggi alle varie fiere abbiamo più volte avuto modo di riportarvi foto o notizie di gente che si dannava come John Travolta su questi tappeti da gioco. Ebbene, oggi abbiamo la possibilità di mostrarvi cosa potete fare con il dance-mat (il tappeto) abbinato al gioco **Il Libro della Jungla**. Innanzitutto, due parole di spiegazione preliminari: il tappeto contiene al suo interno alcuni **sensori** disposti sotto ogni simbolo. Ci sono i quattro 'tasti' direzionali e i Quattro Simboli dell'Apocalisse (Quadrato, Cerchio, X e Triangolo), e voi dovete spingere i tasti indicati sullo schermo a ritmo di musica. Tutto qui. Nella parte bassa dello schermo ci sono **due cerchi** che rappresentano idealmente i due piedi e ogni volta che un simbolo passa nel cerchio, voi dovete premerlo. Iniziando a ballare sul posto (al centro del tappeto) e trovando il ritmo giusto, dovreste trovare la coordinazione per riuscire a muovere i piedi e schiacciare i tasti giusti. Inizialmente il livello di difficoltà **facile** vi aiuterà moltissimo, proponendovi semplicissime sequenze difficili da sbagliare. Progredendo, le cose non saranno così semplici... Una piccola annotazione: il tappeto è fatto di materiale plastico molto resistente; se ci andate sopra con le calze, essendo la plastica piuttosto scivolosa, rischiate di fare un capitombolo. Sulle istruzioni è specificato che si può (anzi, si deve) giocare con le **scarpe** ai piedi. Al limite potete usare le calze antisdrucciolo (quelle con le gocce gommate sotto) che vendono in Svizzera.



*La meccanica di gioco prevede che schiacciate i pulsanti del tappeto con i piedi, in corrispondenza dei segnali che appaiono sullo schermo.*

Parlando dell'impatto che il dance mat ha sul pubblico, potrei parlarvi di quella che è stata la mia esperienza personale, ovvero di come le persone che non l'hanno mai visto reagiscono quando lo vedono. È un attrezzo veramente spaventoso! Spesso mi capita, per verificare l'efficacia di alcuni prodotti, di sottoporli 'a sorpresa' a una platea di amici/astanti in modo che possano dare un giudizio il più obiettivo possibile. Il tappeto non ha fatto differenza, ma ho utilizzato una tecnica ancora più subdola suggeritami dall'aspetto quantomeno strambo del prodotto in questione. Inizialmente ho agito sui miei familiari, nonostante sapessi di sfondare una porta aperta: le canzoni del **Libro della Jungla** sono quelle con cui io e mia sorella (che ha poco più di vent'anni) siamo cresciuti e solo sentire le prime note di "Bastan Poche Briciole" dall'altro lato della casa ha fatto accorrere lei e mia madre in salotto dove, di nascosto, avevo preparato l'apparato. Mentre l'ignara sorella cercava il joypad, è inciampata nel tappeto al grido di "Cos'è questa roba?!?!". Pensando che fosse un aggeggio per giocare ad Aladdin, ci si è seduta sopra, aspettando che decollasse. Avviato il filmato di dimostrazione contenuto nel gioco, le è stato subito chiaro quale fosse l'utilizzo. Da quel momento mi è stato impossibile riprendere possesso della PlayStation, come pure del salotto. Già, perché uno dei difetti di questo tappeto è l'ingombro, almeno quando è aperto. Da chiuso, invece, è poco più grande della PlayStation e non troverete nessuna difficoltà a stivarlo da qualche parte. Ma torniamo ai test... Una cavia come la sorellina minore è un terreno fin troppo fertile per un attrezzo del genere; proviamo con gli amici. Ne invito due o tre a casa con la scusa di farli giocare con la PS2: SSX, FIFA, Tekken Tag Tournament, Dead Or Alive 2... Poi con scatto felino e abile mossa estraggo il tappeto, inserisco Il Libro della Jungla e li stupisco: non avevano mai visto niente del genere! Dopo pochi minuti di disorientamento, il sorriso si dipinge sui loro volti: si alzano e si menano per chi sarà il prossimo a pestare i pedi sul tappeto. Missione compiuta! Altri test 'al buio' sono avvenuti e tutti, e dico TUTTI, hanno avuto successo. Deve essere la novità, il fatto che non sono richieste doti da giocatore professionista e che tutti ci si possono avvicinare. Sarà anche che (soprattutto) le donne ci possono giocare, sta di fatto che il dance-mat è in grado di riscuotere successo ovunque lo piazziate. E a voi maschietti, un consiglio: dotandovi di uno di questi cosi, avete il quaranta percento in più di possibilità di rimorchiare. E poi, volete mettere l'originalità? "Hey piccola, perché non fai un salto su a casa mia? Ti vorrei mostrare il mio tappeto per ballare..." voglio dire, ha anche un non-so-che di esotico... Molto più originale della solita collezione di francobolli, comunque!



*Il pezzo migliore del film! Re Louis che canta: "Io voglio diventar uomo... e andando giù in città... sentirmi tra i miei simili... son stufo di stare qua!" Ce n'è anche una versione di Lou Bega!*

**Nota: Il dance-mat è venduto unicamente in bundle con il gioco *Il Libro della Jungla* a L. 149.000, ma è anche compatibile con *Dancing Stage Euro Mix* (la versione europea di *Dance Dance Revolution* della Konami). È virtualmente compatibile con tutti gli altri giochi, visto che i sensori sotto ai simboli trasmettono gli impulsi come fossero pulsanti veri, ma vi sconsigliamo di provare a giocarci con altri titoli perché è praticamente impossibile!**





*Quando le frecce passano dentro ai cerchi è il momento in cui dovreste premere la freccia corrispondente sul tappeto. Il segreto è trovare il ritmo.*

**Casa:** SCEE **Distributore:** SCEE **Prezzo:** L.149.000 (tappetino e gioco insieme)

# o della jungla

## IL LIBRO DELLA GIUNGLA



I *Libro della Jungla* è una vecchia favola per bambini scritta da **Rudyard Kipling** e portata magistralmente sul grande schermo da Walt Disney. Si tratta di uno dei film storici che hanno accompagnato l'infanzia di molti ragazzi (me compreso), con una colonna sonora che fa fatica a sparire. Personaggi indimenticabili come l'orso **Baloo** o **Bagheera**, la pantera; per non parlare dell'unico, mitico **Re Louis**, l'orango che vuole diventare uomo.
Inevitabile la trasposizione videoludica: ma come renderla appetibile senza cadere nel tranello del platform nel quale sono caduti titoli come **Aladino**, **La Sirenetta** e l'incombente **Emperor's New Groove**, che in italiano sarà tradotto come **Le Follie dell'Imperatore**?
Il Giappone arriva in aiuto dei programmatori, suggerendo la via del ballo. Il **Libro della Jungla** diventa quindi un dancing game al pari di **Dancing Stage Euro Mix**, la versione PAL di **Dance Dance Revolution**.
Il concetto è quello di giochi come **Parappa the Rapper** e **Um Jammer Lammy**, portato in un contesto ballerino dal grandioso **Bust-A-Groove** e sublimato appunto da giochi come Il libro della Jungla.
La canzone parte, sullo schermo compaiono una serie di **simboli** e voi dovete premerli a tempo per far ballare il vostro personaggio. Se col **joypad** tutto questo è piuttosto semplice (muovere velocemente le dita è piuttosto semplice), pensate di farlo con i **piedi**, cioè BALLANDO EFFETTIVAMENTE!
Il gioco segue la storia del film (sì, sì, del libro, ma tutti si ricordano del film d'animazione...) mettendo il protagonista **Mowgli** a confronto con gli altri protagonisti.
Ovviamente le tracce musicali sono quelle che tutti conosciamo, riprese e riadattate secondo le necessità di gioco. Una nota dolente è rappresentata dal fatto che le **voci** non sono quelle originali del film, anche se devo dire che alcune gli assomigliano molto. Inoltre, non tutti i pezzi sono tradotti in italiano; infatti alcuni presentano una traduzione fedele a quella che tutti conoscete, mentre altri sono uguali al testo originale. Poco male, tanto c'è una specie di **karaoke** che scorre sotto lo schermo e che aiuta a cantare chi non è impegnato nel ballo. E a imparare l'inglese! Ogni volta che supererete un livello in **Story Mode**, questo si libererà nella modalità **Select Chapter**, cioè la modalità in cui potete scegliere liberamente il livello da giocare.
Nell'area **Theatre** potrete trovare un paio di interessanti Extra: la **Jungle Challenge** e il video di **Lou Bega**. Esatto, proprio quello del tormentone *Mambo N. 5* che ci ha martellato per più di un anno. Dato il suo timbro di voce e le armonie dei suoi pezzi, è sembrato il personaggio più adatto per re-interpretare uno dei pezzi più belli del film: *Voglio Esser Come Te*, il pezzo che canta **Re Louis** cercando di strappare a Mowgli il segreto del fuoco. C'è proprio un videoclip nel quale Lou canta e, nonostante non sia un eccelso musicista, il brano è davvero godibile.
La Jungle Challenge è proprio il livello di Re Louis, con Lou Bega che canta. La particolarità sta nella difficoltà: altissima! È un livello per super-esperti che vi consigliamo caldamente di affrontare quando sarete più bravi, oppure potete farlo provare a chi ritiene che giocare con il tappeto sia una cosa 'da bambini'.
Contrariamente al dance-mat, **Il Libro delle Jungla** può essere acquistato singolarmente, senza l'obbligo di portarsi a casa il **tappeto**. Se però permettete un consiglio, sarebbe delittuoso armarsi di un tale gioco senza il tappeto, la sua vera attrattiva, in grado di attirare l'attenzione di tutti, grandi e piccini, fanatici di giochi sportivi e di guerra, di strategici e di adventure. Un'occasione di divertimento da non perdere!



▲ *Lo stage finale: lo scontro con Shere-Kahn! Cercate di attivare i bonus tre volte per far prendere fuoco alla sua coda.*



▲ *Ti bastan poche briciole, lo stretto indispensabile e i tuoi malanni puoi dimenticaaar!...*

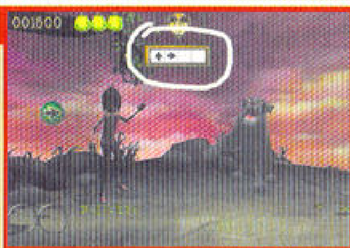
### GIOCHI DI COPPIA

**La modalità Team Play vi consente di giocare con un amico. Posto che potete farlo usando due tappeti (se li avete), è anche possibile giocare con un pad e un tappeto. Il giocatore principale esegue le mosse, ma se manca una delle frecce, questa diventa arancione: il secondo giocatore ha pochissimo tempo per recuperare, premendo il tasto corrispondente prima che diventi rosso, momento nel quale il comando è andato irrimediabilmente perso.**



### BONUS

**Durante gli 'scontri' con gli avversari, potrete utilizzare alcuni bonus che vi verranno messi a disposizione, sempre ammesso che siate in grado di raccoglierli. I bonus compaiono sotto forma di frecce, cioè di simboli che dovrete premere durante l'esecuzione delle mosse standard. Se siete abbastanza bravi, dovreste riuscire a inserire quello che è a tutti gli effetti un passo di danza aggiuntivo nel ballo che state attualmente eseguendo. I bonus si manifestano sotto forma di disturbo per gli avversari (proprio come in Bust-A-Groove) oppure come aiuti, facilitando l'esecuzione delle mosse.**





**Casa:** SCEE | **Genere:** Dance | **Numero giocatori:** 1-2 | **Compatibilità:** Dual Shock (vibrazioni), Dance-Mat

# PLANET Cheat

A CURA DI STEFANO VANINI



## ULTIMATE FIGHTING

**Giocare come John McCarthey (arbitro):** scrivete "Big John" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare scegliete "NO" e uscite. Alternativamente vincete il campionato con un lottatore creato in road mode per sbloccare Big John.




**Giocare come Card Girl:** scrivete "Smile" come first name lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare scegliete "NO" e uscite. Alternativamente, vincete la UFC con tutti e 22 i lottatori per sbloccare la Card Girl.

**Giocare come karateka:** scrivete "Chop" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come Ninja:** scrivete "Sasuke" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come Pro-Wrestler:** scrivete "Mask" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come combattente di Kung-Fu:** scrivete "Kung-Fu" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

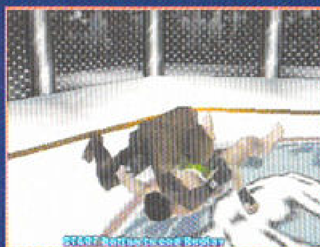
**Giocare come Kick Boxer:** scrivete "Punch" come first name, lasciando libero lo spazio relativo al last name quando cominciate la modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come Ulti-Man:** scrivete "Octagon" come hometown nella modalità carriera, e non salvate. Alternativamente vincete il campionato in modalità road a difficoltà Hard per sbloccare Ulti-Man.

**Giocare come lottatore di Sumo:** scrivete "CIRCLE" come hometown nella modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come Street Fighter:** scrivete "STREET" come hometown nella modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

**Giocare come Amateur Wrestler:** scrivete "MAT" come hometown nella



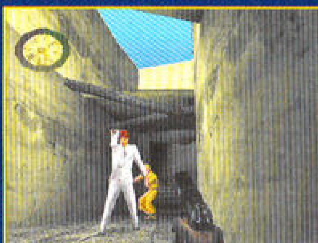


modalità carriera. Quando vi verrà chiesto di salvare, scegliete "NO" e uscite.

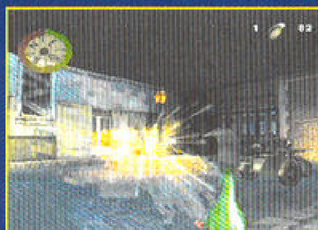
**Super fighter:** nella schermata dei punti abilità inserite i seguenti valori per avere tutte le statistiche al massimo:
Life: 23
Power: 51
Speed: 3
Endurance: 9
Stamina: 27
Octagon Control: 77
Ground Skill: 34

## MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

**Grand Cheat:** selezionate Optioni dal Menu Principale, poi selezionate Password e quindi scrivete ENTREZVOUS. Tornate alla scelta della Password e scrivete PORTECLEFS.
Se avete fatto tutto come si deve dovreste aver sbloccato tutte le missioni, i personaggi e i segreti del gioco.



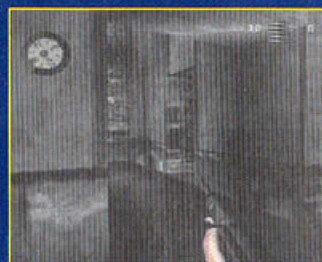
**Pallottole rimbalzanti!:** andate alla sezione Password e scrivete RICOCHET, poi premete il pulsante Send. Se è andata bene dovrebbe esserci un lampo verde; ora potete andare alla sezione dei codici segreti dove dovrebbe apparire quello relativo ai proiettili rimbalzanti. Selezionatelo e i vostri proiettili saranno di gomma!



**Potenza di fuoco quadrupla:** selezionate Password e scrivete BALLESVITE. Questo codice funziona solo nei livelli che avete già superato.

**Invincibilità:** selezionate Password e scrivete PUISSANCE. Questo codice funziona solo nei livelli che avete già superato.

**Podoski Mode:** selezionate Password e scrivete: LATIREUSE. Questo codice funziona solo nei livelli che avete già superato e sblocca One Shot Kills.

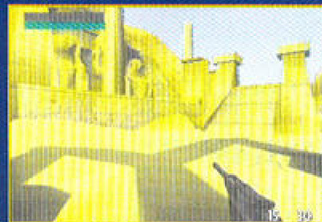


**Wacky Taxi Mode:** selezionate Password e scrivete AUTODINGUO. Questo codice funziona solo nei livelli che avete già superato: avrete solo 60 secondi per fare fuori tutti i cattivi del livello.



**Vedere le gallerie:** dal Main Menu selezionate Opzioni e quindi Password. Inserendo i seguenti codici sbloccherete nuovi art e foto del team di sviluppo:
DWIECRANS
MOHUEQUIPE
MOHDESSINS

## TIMESPLITTERS PS2



**Caratteristiche extra della modalità arcade:** completate il primi tre livelli della modalità story a qualsiasi livello di difficoltà per sbloccare i livelli Village,



Chemical Plant e Planet-X nella modalità arcade. In più, verranno sbloccati e si potranno usare in modalità arcade i seguenti bot: Dr. Seth Graven, Dr. Katje Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon e Angel Perez.
**Cultist:** completate il livello Tomb del 1935 nella modalità story al livello di difficoltà easy per sbloccare Cultist nella modalità arcade.



**Chinese Chef:** completate il livello cinese del 1970 nella modalità story al livello di difficoltà easy per sbloccare Chinese Chef nella modalità arcade.
**Badass Cyborg:** completate il livello Cyberden del 2005 nella modalità story al livello di difficoltà easy per sbloccare Badass Cyborg nella modalità arcade.

## MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Non si tratta di uno dei migliori episodi della saga di Mortal Kombat, comunque noi le gaboline ve le diamo lo stesso: entrate nel menu delle opzioni e da qui andate al menu dei settaggi. Ora premete



Sinistra, Destra, L1, R1, R2, Quadrato e Cerchio. Se avete fatto tutto per bene dovreste sentire un suono che conferma il fatto che avete appena sbloccato la modalità Cheat. Se cominciate il gioco con la modalità Cheat attivata, avrete tutte le armi con le munizioni (riserve comprese) al massimo, due medkit





grandi e l'esperienza al top, tanto da poter eseguire le mosse combinate da subito.

## DINO CRISIS 2

**Dino Coliseum:** completate con successo il gioco una volta per sbloccare il Dino Coliseum; qui potete fare allegramente a mazzate con tutti i personaggi presenti nel gioco.
**Duello Extra con i dinosauri:** comperate Rick, Gail e il carro armato per i giochi dell'extra Crisis; a questo punto dovrebbe apparire un altro gruppo di dinosauri nella schermata di selezione dove fate gli acquisti.



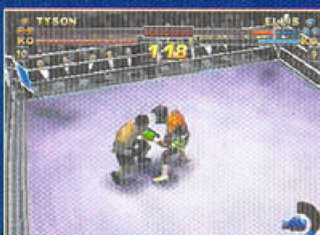
**Munizioni infinite:** completato il gioco raccogliendo tutte e undici le cartelle sui dinosauri, la carta EPS di platino apparirà nella schermata dei salvataggi. Solo così avrete proiettili infiniti quando rigiocherete l'avventura.
**Triceratopo e Compsognathus:** comperate tutti i personaggi presenti nella schermata di selezione per il Dino Coliseum e il Dino Duel: il Triceratopo e il Compsognathus saranno sbloccati nel livello Difficile.
**Acquisire i personaggi:** i personaggi che seguono possono essere ottenuti per il Coliseum e il Dino Duel:
**Rick**
100.000
**Gail**
100.000
**Carro armato**
120.000
**Oviraptor**
150.000
**Velociraptor**
150.000
**Inostrancevia**
160.000
**Allosauro**
180.000
**Tirannosauro Rex**
150.000
**Triceratopo**
200.000
**Compsognathus**
250.000

## MIKE TYSON BOXING

**Cheats:** per attivare le cheats selezionate il World mode e poi scegliete un pugile rinominandolo con uno dei nomi nel box per attivare la cheat corrispondente. Attenzione! Dopo aver digitato posizionatevi su Enter e premete Triangolo.



**CLUBFUD:** sblocca Jimmy Flex e il Disco Stadium
**OLD MAN:** sblocca John L. Sullivan e il Docks Stadium
**OUCH:** le teste dei pugili si gonfiano quando li colpite
**HURTS:** le teste dei pugili girano quando le colpite!
**NECK:** i colli dei pugili si 'strecciano' quando li menate




**GONE:** sblocca il pugile invisibile (!)
**BINGY:** pugili con le testoline
**BONGY:** pugili con i testoni
**STUPID:** pugili con manone e piedoni... Non ho parole.
**NORMAL:** disattiva tutte le cheats!

## FINAL FANTASY IX

**Mini-game salto della corda:** parlate alle ragazze che saltano la corda vicino al chiosco dei biglietti con Vivi, ad Alexandria. Accettate di unirvi a loro. Premete X quando compare il simbolo per saltare sulla testa di Vivi. Continuate a saltare per guadagnare Gil, carte rare e altri oggetti.

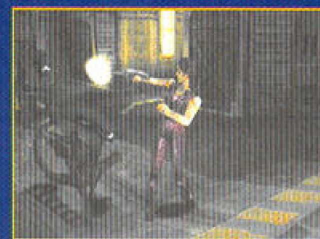



**Finali alternativi:** finite il gioco con uno "Zeus Hammer" e/o un "Save The Queen" nell'inventario per aggiungere una sequenza al finale.




**MP infiniti:** prendete Amarant nel gruppo e assicuratevi che abbia imparato l'abilità Chakra. Inoltre, il numero minimo di MP richiesti per questo trucco è 4. Entrate in battaglia e usate Chakra di Amarant contro se stesso. Per 4 MP recupererà circa il 20% del suo massimo di MP. Continuate a usare l'abilità fino a raggiungere il massimo di MP. Potete usare queto trucco anche per gli altri membri del gruppo.
**AP facili:** percorrete al buio le foreste che circondano Treno. Incontrerete un fantasma. Dategli un ore e vincerete la battaglia, guadagnando 10 AP.
**Esperienza facile:** usate level 5 Death di Quina sul Grand Dragon fuori della grotta di Gizamaluke: otterrete circa 8800 punti esperienza per personaggio. Attivate l'abilità level up se volete ottenerne di più. Inoltre, ricordate di usare i Coral Ring per proteggervi dai Thundaga del drago.
**Mini-game Black Jack:** completate il gioco. Al termine dei Credits e dopo la comparsa della scritta "The End", premete R2, L1, R2, R2, Up, X, Destra, Cerchio, Giù, Triangolo, L2, R1, R2, L1, Quadrato(2). Se avete inserito il codice correttamente sentirete un suono. Premete Start per iniziare a giocare a Black Jack.

## ALIEN RESURRECTION



**Modalità trucchi:** al menu principale premete Cerchio, Sinistra, Destra, Cerchio, Su, R2. Sullo schermo opzioni apparirà una **lista di trucchi** che vi permetteranno di accedere alla modalità God, tutte le armi, munizioni infinite, ossigeno infinito e selezione del livello.
**Modalità ricerca:** al menu principale premete Quadrato, Su, Giù, Cerchio, Sinistra, R1. Sullo schermo opzioni comparirà la voce *"Research Mode"*.

GAMES

A cura di Christian Pettini

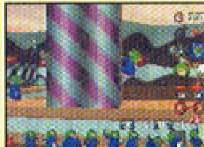
# WANTED

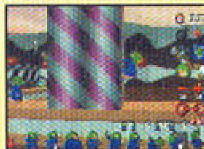
***'Doppio' Wanted, questo mese: partiamo con i giochi di strategia, un genere che certo non va forte su PSX, dal momento che si rivolge a un'utenza più riflessiva, tipicamente PC. Ma per chi vuole giocare e pensare pure su PlayStation, abbiamo diversi titoloni.***
***Poi, è la volta dei puzzle games: aaah, che divertimento! Immediatezza, spensieratezza, sfide al limite... tutto condito con un look colorato e semplice! Sono l'anima più pura del videogioco, in cui conta il divertimento e domina la fantasia.***



## STRATEGIA

### 3D LEMMINGS
*(Psygnosis)*
MC, MS





Uno dei giochi più originali mai visti raggiunge le nostre PlayStation. Dovete salvare alcuni piccoli roditori, i lemmings, animali peraltro realmente esistenti che hanno la strana caratteristica di compiere suicidi di massa: è questo che ha ispirato i programmatori. Avete a disposizione alcune funzioni (fermati, vai a destra, scava ecc.) da affidare a uno dell'esercito e fare in modo che gli altri seguano le indicazioni dettate. La grafica in 3D non è allo stato dell'arte e toglie un po' di immediatezza, mentre la meccanica di gioco non si avvale delle tre dimensioni dell'area. Comunque, è sicuramente un prodotto divertente.
N. Giocatori: 1

**78**

## C

### CARNAGE HEART
*(Artdink)*
MC



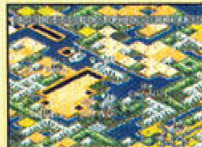
Un gioco strategico di grandissima classe. Ambientato nello spazio, gestite le fabbriche che costruiscono i vostri robot da battaglia.

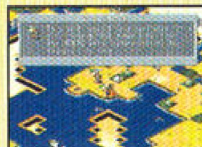


N. Giocatori: 1

**86**

### CIVILIZATION 2
*(Microprose)*
MC, MS

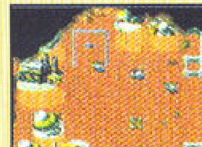




Signore e signori, il gioco di strategia è questo. Guidate una civiltà (a scelta fra molte esistenti o esistite: romani, aztechi, zulu) nel suo sviluppo globale. L'aspetto evolutivo è curato in modo fantameraviglioso: decidete le 'scoperte' che la civiltà cercherà di fare e, in base a queste, guidatene l'evoluzione. Diplomatici o guerrafondai? Ingegneri o filosofi? Religiosi? E la forma di governo? Un gioco totale.
N. Giocatori: 1

**90**

### COMMAND & CONQUER
*(Westwood Studios)*
NC



Il primo wargame in real time che approda su PlayStation giunge direttamente dal PC. Controllate le truppe mentre le vostre fabbriche sfornano nuove e più potenti armi. Ma sbrigatevi, perché nel frattempo il vostro avversario sta facendo la stessa cosa! Il controllo via pad è perfettibile perché non garantisce precisione e velocità, ma l'adrenalina scorre veloce e il coinvolgimento è totale. Far calare le truppe sulla base nemica dà una sensazione di assoluta onnipotenza.





N. Giocatori: 1

**89**

### COMMAND & CONQUER: RED ALERT
*(Westwood Studios)*
LK, MC, MS





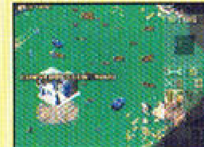
Il seguito ufficiale di Command & Conquer (come si intuisce dal titolo) ha una ambientazione verosimile: alleati contro il blocco comunista. La possibilità di collegare due console e giocare uno contro l'altro, sebbene sia sempre difficoltosa a livello logistico, aggiunge molto in termini di godibilità complessiva. Purtroppo la grafica è in bassa risoluzione e i diversi elementi non sono chiarissimi. Cosa che, comunque, è il classico pelo nell'uovo.

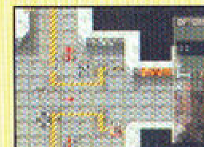


N. Giocatori: 1-2

**91**

### COMMAND & CONQUER: RETALIATION
*(Westwood Studios)*
LK, MC, MS





Terza puntata della serie di Command & Conquer; stessa altissima qualità. Ci sono nuovi mezzi, e inoltre è offerta la possibilità di combattere all'interno delle strutture nemiche. Gli obiettivi molto vari lo rendono sufficientemente diverso dalle precedenti uscite. Chi ha già uno degli episodi precedenti dovrebbe comprare pure questo.



N. Giocatori: 1-2

**89**

### CONSTRUCTOR
*(Acclaim)*
MC, MS

Originale gioco strategico in cui siete un palazzinaro alle prese con la cura di un quartiere. L'intera realizzazione è decisamente spassosa, pervasa dalla vena umoristica. I problemi che vi vengono sottoposti riguardano i bisognini dei cani delle vecchiette e i tamarri che forano le gomme delle automobili nei quartieri bene. Divertente anche se poco complesso, è in grado di farvi passare lietamente parecchie ore.
N. Giocatori: 1

**81**

## F

### FRONT MISSION 3
*(Squaresoft)*
MC, DS







Un capolavoro assoluto e incontestabile. Si tratta di uno strategico a turni combattuti da mech; vi muovete, poi sparate. Dovete calcolare la capacità di spostamento per ogni turno e la gittata (e l'efficacia) delle armi; col procedere del gioco, nuove armi e fantastici scenari arricchiranno una dinamica semplice ma insieme complessa. Il tutto retto da una trama e da un contorno in stile Square. Ho detto tutto... Compratelo, i soldi ve li ridò io se non vi piace.
N. Giocatori: 1

**91**

## H

### HOGS OF WAR
*(Infogrames)*





MC, MT, DS
Si tratta di un gioco strategico a turni, ovvero duro e puro. Ma se i paradigmi del genere sono seriosissimi, Worms insegna e Hogs of War conferma che se a combattere sono animali, il divertimento è assicurato! Qui avete una squadra di maiali da combattimento che ne affronta altre; il multiplayer è eccellente, ma soprattutto diverte la traduzione in italiano, che vi taglierà dalle risate. Da questo punto di vista è il gioco più divertente mai uscito per PlayStation!



N. Giocatori: 1-4

**90**

## K

### KKND KROSSFIRE
*(Melbourne House)*
MC, DS
Il miglior gioco di strategia in tempo reale: con-

**LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':**
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

trollate le truppe tramite una interfaccia studiata appositamente per il pad della PlayStation, che risulta incredibilmente funzionale. Inoltre, è possibile giocare in due su una stessa console in molti modi differenti (purtroppo usando un poco funzionale split screen): cooperativo, uno contro l'altro, con tre fazioni.







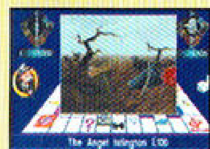
Molto snelli i non pochi menu, per un gioco che ha come unico difetto un aspetto grafico peggiore degli altri. E sì che la media è bassa...
N. Giocatori: 1-2

92

M

**MONOPOLY**
*(Hasbro)*
MC, MT, MS





Per i veri scocciati ecco la versione digitale di un gioco che deve essere giocato su un tavolo, ungendo i soldi di carta leggera e le pedine con l'olio delle patatine di McDonald's. Su PlayStation è dotato di ottime animazioni e di tocchi di classe, ma anche in quattro non regge il confronto con la controparte in cartone.



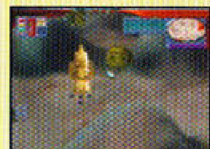
N. Giocatori: 1-2

55

P

**POPULOUS: THE BEGINNING**
*(Activision)*
MC, DS, MS



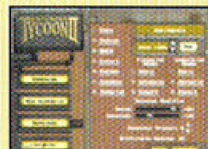


Siete un Dio. Non montatevi la testa: solo in questo gioco avete la possibilità di conquistare i mondi utilizzando poteri divini e avvalendovi dell'appoggio di alcune unità in diretto contatto con voi (come i vostri profeti). Generate catastrofi per sottrarre adepti ai colleghi déi, cercando di aumentare il consenso presso i vostri fedeli, le cui opere accresceranno il vostro potere. Divino, ma solo in senso lato: soprattutto la grafica è di questa Terra e la struttura di gioco, originale, non è compulsiva.
N. Giocatori: 1

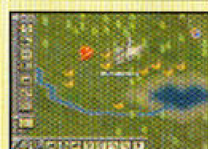
82

R

**RAILROAD TYCOON 2**
*(Microprose)*
MC, MS
Gestite una compagnia di trasporti in tutti i suoi aspetti. Studiate le aree della zona geografica da coprire: le esigenze di merci, di trasporto... e poi decidete i treni, gli orari... Operate sul mercato immobiliare, contribuite a far salire la domanda, agite sull'offerta. Il rispetto delle leggi economiche che lo rende un gioco molto simile alla realtà, ma lo allontana dal target medio della PlayStation. Ma la grande strategia è questo.





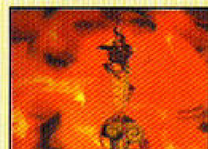


N. Giocatori: 1

84

S

**SENTINEL RETURNS**
*(Psygnosis)*
MC, MS





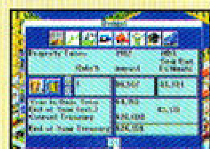


Ritorna dall'aldilà (dove girava ancora felice sui defunti... Commodore 64!) riproponendo un concept incerto mascherato da gioco dell'ultima generazione, con il tocco del genio. L'aspetto è misero e l'idea è un po' troppo confusa. Richiede troppo impegno e il giocatore del 2000 giustamente vuole ben altro.
N. Giocatori: 1

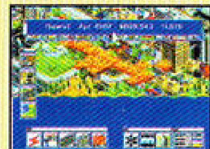
64

**SIM CITY 2000**
*(Maxis)*
MC, MS





Gestite una città: le strade, gli edifici, lo sviluppo urbano, la sicurezza, la rete idrica, le linee della metropolitana, i parchi pubblici... Avete capito, si tratta di un prodotto vasto e incredibilmente completo che vi impegnerà molto ma vi ripagherà quando la vostra metropoli pedalerà di brutto. Purtroppo la grafica, sia dell'area di gioco sia delle icone, è un po' grezza e non si capisce bene quello che succede. Per il resto, la completezza e l'impegno richiesto vi prenderanno da subito e non vi lasceranno più.



N. Giocatori: 1

83

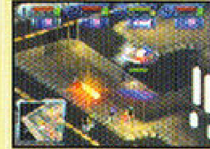
**SYNDICATE WARS**
*(Bullfrog)*
MC, MT, MS



In un futuro bladerunneriano comandiamo una squadra di agenti superarmati e supercattivi, svolgendo diverse missioni caratterizzate da scontri a fuoco cruenti e spettacolari. La grafica è buona, specie quella delle esplosioni, e riesce a disegnare città nere e sporche, perfettamente futuristiche. La giocabilità è soddisfacente, ma il controllo non è sempre impeccabile. Fantastico è il contorno, dall'ambientazione all'azione devastatrice. Non manca una fase di gestione delle risorse umane e finanziarie finalizzata allo sviluppo di nuove armi e armature.







N. Giocatori: 1-4

81

T

**THEME HOSPITAL**
*(Bullfrog)*
MC





In questo originale gioco della Bullfrog dovete gestire e sviluppare (secondo le esigenze della clientela) un ospedale, fronteggiando malattie dai nomi e dagli effetti assurdi e ospitando malati di tutti i generi. In questa atmosfera scanzonata si svolge un gioco in realtà molto impegnativo, che ha come unico difetto la mancanza di memoria della console: quando l'ospedale è grande o affollato, la RAM scarseggia e tutto rallenta oltre ogni misura sopportabile.

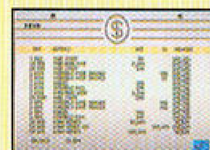


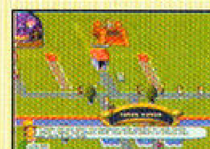
N. Giocatori: 1

86

**THEME PARK**
*(Bullfrog)*
NC







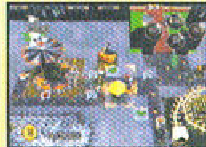
Sempre la Bullfrog porta sulla PlayStation l'esperienza della gestione di un luna park. La presenza di giostre e cotillon non inganni: le routine che regolano l'intelligenza sono avanzatissime e il vostro intervento avrà ripercussioni: mettete troppo sale negli snack e aumenterà la domanda di bibite, piazzate un chiosco di hot dog prima dell'ottovolante e i visitatori vomiteranno l'anima.
N. Giocatori: 1

85

**THEME PARK WORLD**
*(Bullfrog)*
MC, DS

Il vecchio Theme Park si rifà bello per la bambina grigia: il motore di gioco poligonale è performante e appariscente, mentre l'IA, perfezionata, è al servizio di un momento ludico più intenso. Infatti non dovete più competere, ma solo divertirvi divertendo, perché l'unico scopo è di creare un parco eccezionale. Al solito, il numero delle variabili è esagerato, ma il titolo si lascia giocare davvero bene ed è divertentissimo.Tutti, ma proprio tutti gli amanti dei giochi di strategia si divertiranno un casino!





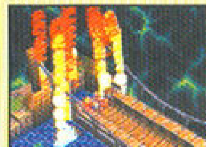


N. Giocatori: 1

86

## V

### VANDAL HEARTS
*(Konami)*
MC





A breve distanza da Suikoden, Konami lancia un altro gioco fantasy. Ma questa volta si tratta di un gioco strategico, precisamente un wargame. Dovete riportare la pace e la legalità in un mondo che ha vissuto in pace ma ora soffre una dinastia militare. La storia avanza grazie al buon esito delle missioni. Entrambe le cose sono fantastiche: la trama è coinvolgente e le battaglie, sempre diverse, risultano meravigliose da giocare. Il gioco è pervaso da una magia, nel tratteggio dei personaggi e nella narrazione, nella genialità degli scontri. Si tratta di un vincente.

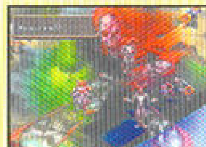


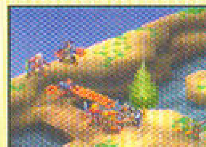


N. Giocatori: 1

91

### VANDAL HEARTS 2
*(Konami)*
MC





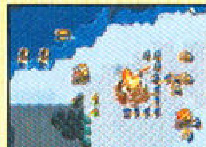


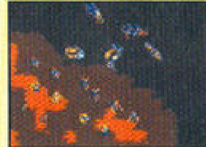
Konami ripropone l'idea di Vandal Hearts: scontri a turni in un mondo fantasy, uniti da una trama avvincente e carica di sorprese e colpi di scena. Il gioco è separato dal prequel dal punto di vista narrativo, ma anche da quello complessivo: qui l'avanzamento in classi è stato gestito male e anche le fasi di scontro sono tarate con una certa, inspiegabile complessità. La grafica delle aree è in 3D e appare bella e pulita; in finale si tratta di un buon gioco, ma dal sequel di un mito ci aspettavamo una grandiosa conferma, che purtroppo, onestamente, non c'è stata.
N. Giocatori: 1

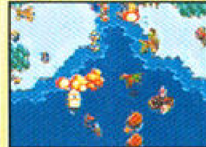
86

## W

### WARCRAFT II
*(Blizzard)*
MC, MS







Splendido gioco di guerra in tempo reale. Prendete le parti degli orchi o degli umani in una lotta senza quartiere. Interessanti le possibilità di sviluppo; vasto e longevo, è davvero un buon prodotto. È richiesto molto impegno, perché le missioni sono lunghe e complicate e l'Intelligenza Artificiale richiede sempre molta attenzione e concentrazione. Comunque, si tratta di un gioco davvero bellissimo, che dovrebbero preferire quelli che amano l'aspetto gestionale piuttosto che lo scontro vero e proprio.
N. Giocatori: 1

89

### WORMS
*(Team 17)*
MC, MS, MT



Un vero gioco, divertente, originale e godibile. Controllate una truppa di vermi che deve eliminare un altro commando. Dotati di armi cattivissime, i nostri dovranno fare i conti con la conformazione delle aree di gioco (che, a proposito, vengono randomizzate e possono essere create fino a un milione, tutte diverse) e con il calcolo preciso delle traiettorie del fuoco di tutte le armi. Il ritmo non è compulsivo (si gioca a turni), ma il gioco è coinvolgente grazie all'originalità e alla semplicità dell'azione, e al divertimento e alla varietà delle situazioni.







N. Giocatori: 1-4

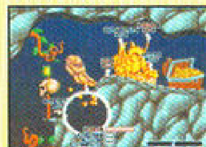
89

### WORMS ARMAGEDDON
*(Team 17/Microprose)*
MC, DS





La giocabilità di Worms ritorna: i vermetti belligeranti sono di nuovo qui per affrontarsi facendoci divertire al massimo! Le novità introdotte prevedono nuove armi, look differenti e un aspetto in generale che punta di più sull'umorismo 'cattivo' degli stupidi vermiciattoli ringhiosi... Il multiplayer è la ciliegina sulla torta; una torta purtroppo rovinata da un aspetto che rimane abbastanza essenziale (e se lo potevamo perdonare cinque anni fa, oggi lo accettiamo con più riluttanza) e che offre poco al giocatore solitario, non foss'altro per il livello di difficoltà non propriamente basso.





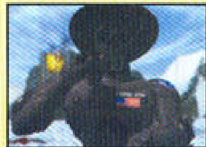
N. Giocatori: 1-4

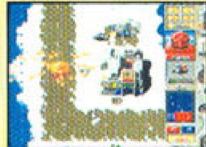
75

## Z

### Z
*(Bitmap Brothers)*
LK, MC, MS

Un wargame in tempo reale sensibilmente meno complesso rispetto alla concorrenza; infatti è posta molta enfasi sull'azione e la parte strategica è un po' ridotta rispetto ad altri titoli del genere. Però il gioco rimane divertente grazie alla sua semplicità e immediatezza. Divertentissime le sequenze filmate, che hanno come protagonisti due sgangherati robot da guerra imbranati e il loro comandante, il terribile Zed.





N. Giocatori: 1-2

82

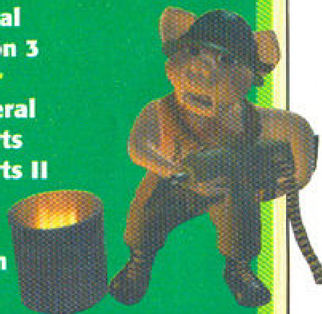
## RAPIDA OCCHIATA

**PRIMA SEZIONE: I WARGAMES IN REAL TIME**

- Command & Conquer
- Command & Conquer: Red Alert
- Command & Conquer Retaliation
- KKND Krossfire
- Warcraft II
- Z

**SECONDA SEZIONE: I WARGAMES A TURNI**

- Allied general
- Front Mission 3
- Hogs of War
- Panzer General
- Vandal Hearts
- Vandal Hearts II
- Worms
- Worms-Armageddon



D

**DEVIL DICE**
*(Sony)*
MC, MT



Un grande gioco. Difficile ma avvincente, vi vede allineare i dadi con lo stesso numero sulla faccia superiore. Muovete i dadi facendoli rotolare per mezzo di un folletto. Detto così non sembra il massimo, però lo è. Eccome! Graficamente non è molto appariscente, ma è compulsivo: ciò che è una costante nei puzzle games... Peraltro non va sottovalutata la possibilità di giocare in tanti, usando uno strumento di piacere, il Multitap.
N. Giocatori: 1-5

86

**DISNEY MAGICAL TETRIS**
*(Capcom)*
MC
Tetris con i personaggi Disney! La grafica colorata e un contorno che non può non piacere sostengono la dinamica del puzzle game più coinvolgente e divertente mai concepito. Alcuni pezzi nuovi (la cui introduzione potrebbe non piacere ai puristi di Tetris) e il fatto che a questo gioco (in ogni caso divertente) potrebbero essere preferiti titoli più 'da PlayStation' (picchiaduro, racing, avventure arcade) portano a classificare questo prodotto come niente più che un 'giochino'.
N. Giocatori: 1-2

76

H

**HEBEREKE'S POPOITTO**
*(Mindscape)*
NC

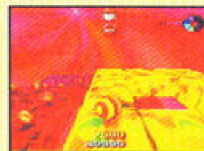


Diabolico gioco! Dovete far toccare fra loro quattro sfere dello stesso colore per farle esplodere e liberare lo schermo.
È insomma il solito Puyo Puyo su PlayStation: chi ricorda l'hit per le console a sedici bit? Non sottovalutate la potenza delle reazioni a catena di questo gioco divertente e immediato, in grado di catturarvi sia quando siete soli, sia quando avete amici a casa. Introvabile, ma bellissimo.
N. Giocatori: 1-2

86

K

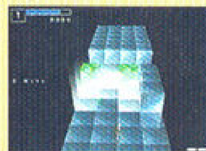
**KULA WORLD**
*(SCI)*
MC



Il miglior puzzle game del 1999: guidate una sfera che rimbalza attraverso intricatissime costruzioni poligonali sospese nello spazio, ricche di ostacoli e di difficoltà.
Molto divertente da giocare, è anche gradevole da vedere, ricco com'è di colori sgargianti e appariscenti. Un buon 3D aiuta il giocatore che non si allontanerà tanto facilmente dal pad.
N. Giocatori: 1-2

88

**KURUSHI**
*(Sony)*
MC



Un buon puzzle. Ricorda molto Klax, un gioco uscito per i sedici bit. Cadono dai cubi e devono essere eliminati prima di accumularsi in numero eccessivo. Detto così non sembra né facile né divertente, invece è uno dei migliori puzzle dell'ultimo periodo. Buono l'aspetto audiovisivo, ma soprattutto molto intenso e coinvolgente il gameplay.
N. Giocatori: 1

78

L

**LIVE WIRE!**
*(SCI)*
MC, DS
Un prodotto un po' fiacco, sebbene sia sicuramente originale. Si tratta di un dipingi-mattonella, un tipo di gioco che furoreggiava nei bar di paese negli anni Ottanta e la cui meccanica, abbellita da un 3D abbastanza degno (specie per l'uso dei colori), ritorna per ricordarci quanto siamo vecchi. Percorriamo i perimetri, avvalendoci di alcuni interessanti bonus e guardandoci dalle insidie di alcuni tipi un po' antipatici. Purtroppo il tutto è un po' raffazzonato e confuso, e questo non aiuta una meccanica poco spumeggiante.
N. Giocatori: 1-2

59

M

**MR. DOMINO**
*(JVC)*
MC

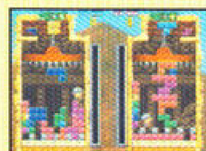


La meccanica è quella del domino, e ovviamente i diabolici programmatori hanno fatto di questo gioco il motivo migliore per non dormire la notte. Originale e coinvolgente, vi prenderà subito e non lo lascerete più. Bello, vario e divertente: un ottimo acquisto, insomma.
N. Giocatori: 1

84

N

**NEXT TETRIS**
*(Hasbro)*
MC



Hasbro ha deciso di riproporre su PlayStation una serie di prodotti basati su riedizioni di grandi classici: Pong, Frogger, Qbert ecc. In questo caso, a un'idea vincente (anzi, L'Idea) aggiunge una salsa poligonale che certamente arricchisce l'aspetto estetico, pur non risultando importante. Poi, ci mette pure una nuova modalità di gioco, in cui i pezzi sono colorati e snodabili; qui, far sparire le linee è più strategico e complesso e quindi si perde l'immediatezza.
N. Giocatori: 1-2

73

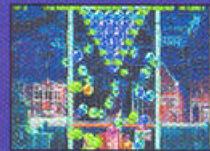
P

**PET IN TV**
*(SCEE)*
MC
Questo gioco è manifesta-

## UNA RICOMPENSA DOVRAI PURE DARMELA!!!

Tu, lettore appassionato della serie di **Bust-a-Move**, tu... che ti sei sempre chiesto quanti e quali fossero i 'membri' della famiglia più numerosa della storia (dopo la linea della EA Sports, ovviamente). Tu mi devi una pizza, perché sto per dirti quali sono i Bust-a-Move usciti per PlayStation, dal primo all'ultimo. E tu, approfittatore che non sei altro, ti sdebiterai pagandomi una pizza. Per farti capire che me la merito, dà pure un'occhiata alla inedita voce: 'data di uscita'. Io sono stato bravo e ora devi, DEVI offrirmi una bella capricciosa...

**BUST-A-MOVE 2**
*(Taito)*
MC
La prima apparizione su PlayStation di uno dei più celebri puzzle game di sempre. Distruggete le bolle colorate con altre bolle, affrontando una sfida in singolo oppure contro un avversario controllato dal computer o da un amico.
Quest'ultima opzione garantisce sfide molto accese ed è garanzia di lunga durata. Divertente, coinvolgente e longevo oltre ogni umana comprensione.



N. Giocatori: 1-2
Data di uscita: Giugno 1996

91

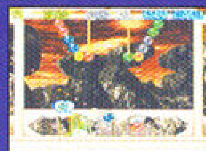
**BUST-A-MOVE 3DX**
*(Taito)*
MC



Qualche opzione in più rispetto al prequel e la solita, imperfettibile giocabilità. Uno dei giochi più originali e compulsivi di sempre ritorna senza molte migliorie, ma è un acquisto obbligatorio per tutti quelli che amano i giochi semplici e immediati. È il classico prodotto che tutti sono in grado di giocare, e almeno una copia di una qualunque versione dev'essere presente in una collezione che si rispetti...
N. Giocatori: 1-2
Data di uscita: Dicembre 1997

87

**BUST-A-MOVE 4**
*(Taito)*
MC



Qualche inedita modalità di gioco e moltissimi fondali per le schermate di gioco.
C'è anche qualche divertente particolare per il gioco in singolo, ma la sostanza è sempre quella. Il divertimento non manca ed è tanto, ma questo prodotto non è stato in grado di rinnovarsi in modo sufficientemente deciso e questa release non ha molto da dire a chi già conosce la serie.
Quel che è ancora più importante è che chi possiede una delle due uscite precedenti non ha motivo di comprare pure questa.
N. Giocatori: 1-2
Data di uscita: Gennaio 1999

84

**BUST-A-MOVE ARCADE EDITION**
*(Taito)*
MC, DS





Recente e decente release del blockbuster Taitiano, ha un motivo di sicuro interesse nel prezzo: nonostante sia una novità è uscito subito nella linea 'Value Series' a trentamila lire, ciò che lo rivaluta notevolmente. Si tratta infatti del titolo più completo della serie, che offre gioco in singolo e in doppio (contro il computer o un amico/nemico), modalità puzzle e un interessante editor. Un ottimo impatto estetico, le solite musichette e il prezzo ne fanno il migliore di tutti.
Se ancora non avete nemmeno un Bust-a-Move, prendete assolutamente questo, non ve ne pentirete!
N. Giocatori: 1-2
Data di uscita: Dicembre 2000

91

mente dedicato all'infanzia, come è facilmente intuibile dall'aspetto generale. Si tratta in sostanza di un Tamagotchi all'ennesima potenza, che ha per protagonista uno strano cucciolo che dobbiamo crescere e allevare. Semplice da giocare, è il classico prodotto che va bene per la sorella minore.
N. Giocatori: 1

**74**

**PUCHI CARAT**
*(Taito)*
MC, DS, MS



Prendete il sistema di gestione delle sfere di Bust-a-move e fatele rompere da una bacchetta che ricorda quella di Arkanoid. È questo il gameplay di Puchi Carat, che riprende il solito look manga tipico di Taito per cercare di trovare un ennesimo successo. Ma il gioco soffre di momenti ludici imbarazzanti: il ritmo è poco coinvolgente e l'azione è priva di grossi spunti. Rimane un'idea semplice e in perfetto stile puzzle, ma come gioco in sé (e come puzzle) toppa abbastanza.
N. Giocatori: 1-2

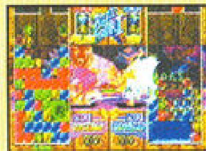
**70**

**S**

**SPIN JAM**
*(Empire Interactive)*
MC, DS
Come al solito, le idee più semplici danno vita ai giochi più carini. C'è un grosso 'fiore' al centro dello schermo, il cui centro ospita le solite sfere colorate che dovremo distruggere unendone almeno tre.
Il gioco è immediato e divertente e piacerà sicuramente ai fan del genere. La grafica colorata e simpatica, in perfetto stile manga, vi conquisterà. Purtroppo soffre dei problemi tipici dei puzzle games: da soli dopo un po' annoia e offre un'azione un po' ripetitiva.
N. Giocatori: 1-2

**80**

**SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO**
*(Capcom)*
MC
La Capcom prende i personaggi di Street Fighter II e continua a farli combattere, ma indirettamente. Avvicinate fra loro le mattonelle del medesimo colore e fatele scoppiare tutte quando vi capitano i cristalli. Immediato e coinvolgente come si conviene a ogni buon puzzle, raggiunge ineguagliate vette di divertimento quando a giocare sono due amici. Le reazioni a catena che si possono scatenare garantiscono sempre l'incertezza della vittoria finale, e questo è un elemento di sicuro fascino e interesse.



Bello, divertente, tecnico, longevo, colorato, simpatico nel suo look manga. Cos'altro volete da una console?



N. Giocatori: 1-2

**90**

**Y**

**YOYO'S PUZZLE**
*(JVC)*
MC, DS
Un gioco la cui meccanica ricorda quella dei giochi degli anni Ottanta. Se il pensiero va a Bubble Bobble, beh, è lì che deve andare... Il gameplay, semplice e immediato, è accompagnato da una degna grafica in 2D, molto colorata e simpatica, come spassose sono le animazioni dei vari elementi di gioco. Certo, alla lunga il gioco può risultare monotono perché è abbastanza ripetitivo, ma è il classico titolo sul quale si ritorna dopo un po' di tempo.



N. Giocatori: 1-2

**81**

## MUSICA, MAESTRO!

Quello dei giochi musicali è un eterogeneo sottogenere che ha però un comune denominatore: l'importanza, nella dinamica del gioco, dell'**elemento ritmico**. Dai simulatori di **DJ** a quelli di **ballo** (che richiedono capacità ritmiche da provetto ballerino), passando per gli **editor musicali** (in cui la musica costituisce il nocciolo del gameplay), ecco una breve rassegna di tutti i giochi per chi ama il ritmo.

**BABY UNIVERSE**
*(Sony)*
MC



Un prodotto originale: infatti non è un vero e proprio gioco ma si tratta, di fatto, di un 'caleidoscopio' digitale: il CD genera a caso immagini molto colorate che creano un effetto visivo piacevole. Caricate BU, mettete un vostro CD audio a scelta e il programma genererà immagini in sincrono con il ritmo della musica e il cui stile richiama la qualità del pezzo. È adattissimo a creare atmosfera, ma è pure perfetto per i fumati che, stanchi di giocare (o di fumare) si piazzano davanti allo schermo e osservano le immagini sempre nuove generate dalla musica.
N. Giocatori: tutti e nessuno

**85**

**BEATMANIA**
*(Konami)*
MC, Pianolina



Un gioco in cui fate il DJ creando la vostra musica dance. Esiste pure una pianolina per le vostre performances (io ce l'ho!) e per un feeling assolutamente coinvolgente.
Le note calano dall'alto e voi dovete suonarle al giusto ritmo. Ma come in Parappa vi basterà memorizzare le singole funzioni per lasciarvi prendere dal groove.
Graficamente blando, è però divertentissimo. Ha bisogno di una certa pratica perché non è immediato né facile, ma vi darà delle soddisfazioni immense e vi divertirete come matti!
N. Giocatori: 1-2

**89**

**BUST-A-GROOVE**
*(Sony)*
MC



L'apoteosi dei rhythm games: pigiate a ritmo i tasti secondo le sequenze proposte per far eseguire al vostro ballerino i più spettacolari passi di danza, seguendo l'andamento delle note delle canzoni presenti.
Si tratta di un gioco divertentissimo, magari non molto profondo o vario, né tecnico. Ma, specialmente in due, affrontarsi a 'colpi di ballo' è veramente coinvolgente grazie all'introduzione della musica che costituisce l'elemento cardine del gameplay; e il ritmo è certo un modo di videogiocare del tutto nuovo. I personaggi e le musiche sono ottimi, la grafica che rappresenta i ballerini e le aree di gioco, invece, pure.
Straconsigliatissimo!
N. Giocatori: 1-2

**90**

**FLUID**
*(Sony)*
MC
Un programma per comporre musica in modo singolare. Esplorate con un delfino le profondità marine alla scoperta di nuovi ambienti e, con essi, nuove basi o strumenti da utilizzare per le vostre melodie. Assemblate i pezzi, dettate il ritmo, alzate o abbassate il volume di ogni singolo componente e poi godetevi la musica creata, osservando il delfino che nuota sul fondo del mare. Non è propriamente un gioco, ma è un piacevolissimo passatempo dopo un po' di stecche con Tekken.



N. Musicisti: 1

**79**

**MUSIC**
*(Codemasters)*
MC

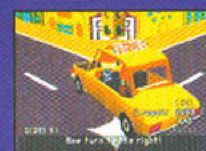


Ecco un ottimo modo per fare musica senza troppi impegni! Questo prodotto offre un'interfaccia molto semplice e accessibile, che consentirà a tutti di creare brani musicali da far sentire agli amici. Facile eppure completo, vi coinvolgerà al massimo e perderete le ore a creare, correggere e ascoltare.
N. Musicisti: 1

**84**

**PARAPPA THE RAPPER**
*(Sony)*
MC

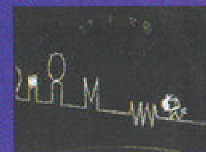




Il primo dei giochi musicali: aiutate il giovane Parappa a diventare un eroe ("I need to became a hero!") e aiutatelo a imparare a guidare, a prendere una cintura nera di karate... tutto a colpi di musica! Il ritmo che scorre deve essere rispettato e, ascoltando la musica e memorizzando i tasti da premere a ritmo, permetterete al giovine di conquistare Sunny Flower. Griderete "I gotta believe" come farà Parappa e, se vi dirà male, canticchierete pure i motivetti che vi troverete a giocare. "Giocare un motivetto?" Beh, Parappa è questo e altro!
N. Giocatori: 1

**84**

**VIB RIBBON**
*(SCEE)*
DS



Un gioco eccezionale: inserite un vostro CD audio nella Play e il programma, in base alla musica, genererà ostacoli che dovrete superare. A seconda del tipo di musica, il percorso sarà più o meno pericoloso; Gino Paoli certo genererà una serie di ostacoli meno impegnativi rispetto al bordello che possono fare gli Smashing Pumpkins! E così giocare con la vostra musica è una esperienza ludicamente eccezionale, e poter dire: "Ah, vorrei tanto riuscire a finire Blindfold dei Morcheeba!" vi acchiapperà e vi farà impazzire.
N. Giocatori: 1

**90**

DI CHRISTIAN PETTINI

SECONDA PARTE

# Tomb Raider Chronicles

***Per tutti i fan di Lara pubblichiamo la seconda e ultima parte della soluzione di Tomb Raider Chronicles; a questo punto non avete più nessuna giustificazione per non completare il titolone della Eidos: dateci dentro!***

## MONDO 3: L'ISOLA NERA
## LIVELLO 1: IL PATIBOLO

### L'ALTOPIANO AL DI SOPRA DELLA VALLATA

Non affrettatevi a infilarvi nella **buca** che vi porta alla caverna, poiché avrete la possibilità di visitarla dopo. Invece esplorate l'alto **ripiano** che domina la vallata. Prendete la rincorsa e saltate da un lato all'altro della vallata. Saltate e afferrate la **fenditura** che corre lungo la rupe, andate a **sinistra** e girate l'angolo per scendere.
Cercate, in direzione del tramonto, il **ripiano grigio**. Saltate e afferratevi oltre il vuoto, verso la rampa. Scivolate giù e aggrappatevi al bordo, poi andate a **destra**. Prima di girare l'angolo lasciatevi cadere sul ripiano inferiore. Giratevi nella direzione della **caverna buia**. Allineatevi con estrema attenzione per saltare nella grotta buia, evitando la sporgenza inclinata. Saltate e afferratevi al bordo della caverna. Fate attenzione ai pipistrelli!
Prendete il **Segreto 1**, una rosa dorata, e un medi-pack grande. Tornate all'ingresso della caverna e scivolate fino alla **base** della valle.
Esplorate il terreno che sta alla base della vallata; per farlo, vi converrà utilizzare dei semplici salti. Trovate il percorso verso il piccolo ripiano vicino alla **grotta** in alto; cercate quindi una piccola **piattaforma** in pietra grigia illuminata, che sta nell'angolo. Saltate dalla piattaforma vicina alla caverna per atterrare su una **nera piattaforma**, incassata tra il ripiano della caverna e l'angolo. Dovete atterrare sulla parte più bassa oppure scivolerete giù. Un altro semplice salto dalle parti dell'angolo vi permetterà di arrivare vicino al **piccolo medi-pack**. Ritornate indietro al ripiano accanto alla caverna e salite attraverso al caverna alla sommità della valle.
Ripetete il salto attraverso la vallata prendendo una lunga rincorsa. Aggrappati, scivolate dondolando a **sinistra** attraverso la fenditura e atterrate sul **ripiano grigio**. Cercate in direzione del tramonto una piattaforma dal colore grigiastro. Saltate e aggrappatevi attraverso il vuoto, scivolate giù e aggrappatevi all'orlo. Dondolandovi, procedete verso **destra** e stavolta girate l'angolo. Guardate sotto per vedere: più in basso c'è una piccola **fenditura**. Lasciatevi scivolare verso la fenditura, lasciando il pulsante, ma ripremetelo immediatamente per aggrapparvi al **bordo**. Arrivate fin dentro la fessura e strisciate fino all'altra estremità. Camminate, e poi saltate afferrandovi alle sovrastanti **sbarre orizzontali**. Percorretele e continuate attraverso le **piante rampicanti**. Scendete sull'altro lato; una volta che arrivate all'interno della caverna, guardate nel passaggio a **sinistra** e prendete un medi-pack grande. Scivolate lungo la rampa nella grotta e atterrate all'entrata del Patibolo.

### IL PATIBOLO

Dopo il filmato, un **barile** trema e un piccolo **roditore** emerge dal barile. Allontanatevi, non scordando che non avete ancora le armi e che quindi non potete affrontare direttamente i nemici.
Nella locazione, avvicinatevi alla fenditura accanto alla costruzione con il **pozzo**. Guardate in alto per vedere le barre sovrastanti. Saltate per afferrarle e attraversate il ripiano più alto. Disturberete alcuni pipistrelli, fate attenzione. Saltate ancora, afferrandovi al **bordo** della piattaforma che sta più in alto. Saliteci sopra per ritrovarvi sulla costruzione con il pozzo. Saltate nell'acqua, immergetevi e nuotate finché non vedete una **caverna subacquea**. All'incrocio a forma di T procedete a **destra** (a sinistra il percorso finisce in un vicolo cieco e morireste). Andate di nuovo a **destra**, poi non risalite all'incrocio successivo ma girate a **sinistra**; nuotate finché la caverna non risale. Nuotate verso l'alto: emergerete in un lago. Potete decidere di affrontare o meno i **ratti**. Se decidete di divertirvi, cercate di nuotare sotto l'acqua, oppure uscite dall'acqua. Nuotate fino al piccolo ripiano vicino al **molo**, uscite dall'acqua e quindi salite sulla banchina. Controllate bene il **lato destro** della costruzione: su un lato della costruzione dovreste vedere una rampa e una piattaforma; dopo una bella rincorsa saltate sulla **rampa** e quindi, immediatamente, saltate dalla rampa e afferratevi al bordo della piattaforma che sta vicino alla costruzione, per poi entrarvi. Prendete il grande medi-pack nell'angolo vicino alla **bicicletta**. Perquisite la credenza: troverete un **Tubo Elastico**. Entrate nell'acqua e nuotate attraverso la caverna. Ritornate in superficie, risalite sulla banchina e prendete la



rincorsa per saltare all'altro lago.
Fate attenzione ai topi: nuotate oppure correte in tondo finché non se ne vanno. Salite sul **ripiano** vicino alla grotta ed entrate.
Attraversate la **fenditura** e riemergete vicino al patibolo.
Ritrovate la grotta con la rampa dalla quale siete entrati per la prima volta nell'area del patibolo; saltate e aggrappatevi alla piattaforma che si trova proprio sopra all'entrata della grotta. Dondolandovi lateralmente dirigetevi a **sinistra**, mentre il topo gioca sotto ai piedi di Lara. Quando siete al bordo vicino al muro, salite sul **ripiano inclinato** e saltate immediatamente all'indietro sul pilastro che sta dietro di voi. Prendete il **Segreto 2**, una rosa dorata. Scendete ed entrate nella fenditura della scura **costruzione quadrata**.

### *FINESTRE SBARRATE CON ASSI*

Il topolino vi segue: prendete la rincorsa, saltate e afferrate l'orlo della piattaforma orizzontale che sta vicino alle **finestre sbarrate** con le assi per liberarvene. Scendete a terra ed entrate nella **stanza oscura** che si trova sotto il piano. Guardatevi intorno per cercare il **Forcone**, che si trova sul pavimento della nera camera. Prendetelo e risalite al ripiano con le **finestre sprangate**. Combinate il Forcone con il Tubo Elastico: così potete ottenere un'utile ed efficace **catapulta**. Mettetevi vicino alla finestra sprangata e premete il tasto **Action**: in perfetta autonomia, la piccola Lara userà la catapulta appena ottenuta per liberare le **campane**, che in questo modo cadranno rovinosamente al suolo.

### *LA STANZA CON LE CAMPANE*

Raccogliete dal pavimento quell'arnese che assomiglia a una **torcia** e saltate giù nella buca.

### *IL SENTIERO DI TOMBE*

Non appena uscite dalla grotta guardate indietro ed entrate nella **caverna** che ha quella scintillante bara illuminata. Prendete la **torcia** sul pavimento. Nella terza tomba, che si trova sulla **sinistra** mentre andate in salita, trovate un **medi-pack piccolo**. Gettate a terra la torcia e prendetelo. Ovviamente dovete tenere bene in mente dove gettate la torcia, per poterla riprendere più tardi; nella **quarta tomba a destra** trovate una torcia accesa, appesa al muro. In questo modo potrete accendere la vostra torcia: mettetevi vicino a quella accesa e premete il tasto **Action**.
Notate le due porte in cima all'altura, quindi trovate la **fossa** nella terra vicina con la scala. Gettate la torcia nella buca e scendete.

### *LA CAVERNA*

Attraversate il **pavimento di legno**, che si romperà liberando i pipistrelli; correte in giro finché non si allontanano. Dopo le **lance**, salite sull'altura a **destra**. La prossima svolta a destra conduce di nuovo all'ingresso della caverna, perciò prendete la **seconda a destra**. Fate ancora attenzione ai pipistrelli: come al solito, correte un pochettino e poi tornate. Gettate a terra la torcia prima di camminare giù lungo la



rampa verso la fossa con le lance; con molta attenzione camminate giù lungo la rampa, verso la **fossa con le lance**. Invece di camminare attraverso la trappola con le lance, preoccupatevi di strisciare così da non perdere energia. Insinuatevi nella fenditura e prendete sia il medi-pack grande che il **Segreto 3**, una rosa dorata. Ritornate indietro e lungo le lance ricordatevi sempre di strisciare, raccogliendo di nuovo la vostra **torcia** che prima avete lasciato. Trovate la stanza con le **radici di albero**, seguendo il muro e avendo l'accortezza di tenervelo sempre alla vostra **destra**.

### *LA STANZA CON LE RADICI D'ALBERO*

Mettetevi sotto le radici di albero. Premete il **pulsante**, e in questo modo le incendierete con la torcia. Un **cuore** comparirà dalle ceneri delle radici: come al solito gettate a terra la vostra torcia e prendete il prezioso organo cardiaco.

### *LA STANZA CON LA FOSSA PROFONDA*

Poiché, se entrate nella profonda fossa, sicuramente morirete, allora dovete prendere la vostra torcia e trovare l'uscita dalla stanza che ha questa fossa profonda. Prendete il **piccolo medi-pack** prima di scendere giù lungo la rampa e ritornate al Patibolo.
Trovate la **fenditura** nell'alta costruzione quadrata, insinuatevi dentro e attraversatela. Salite alla stanza che ha le campane; percorrete il **sentiero di tombe** e arrivate in cima all'altura con le **due porte**.
Mettete il cuore nella **cavità** presente nella porta e attraversatela appena si aprirà.
Saltate nella fossa ed entrate nella **fenditura**. Saltate e aggrappatevi al ripiano più alto, e risalite un'altra piattaforma; così facendo, vi ritroverete sul **ponte**.

### *IL PONTE*

Prendete un **medi-pack grande** sull'altro lato del ponte. Salite attraverso la grotta finché non raggiungete la **cappella**.

## LIVELLO 2: IL LABIRINTO

### *LA CAPPELLA*

Camminate in direzione della porta di ferro sulla **sinistra** dietro al banco.
Andate sul davanti della cappella e premete le **lastre di pietra** nel seguente ordine: per prima quella **centrale**, poi quella di **sinistra**, quindi infine la lastra che si trova a **destra**.
A questo punto dovete fare attenzione, perché ora molti **scheletri** invisibili sono nella cappella. Camminate lungo il muro con le lastre fino al **contenitore di sabbia**, prendete a **sinistra** e continuate a camminare lungo il muro fino al secondo banco. Ora procedete tra il primo e il secondo banco, quindi prendete a **destra** in direzione del retro della cappella e camminate tra le colonne e il banco sulla **sinistra**. Rimanete lungo il banco e, con cautela, camminate attraverso gli ultimi due banchi. Correte ora oltre l'ultimo scheletro e nella cripta dello **scheletro con la spada**; oppure, se strisciate per tutto il percorso fino alla cripta e tornate indietro con la polvere di ossa, gli scheletri vi mancheranno ogni volta.

### *LA CRIPTA DELLO SCHELETRO CON LA SPADA*

Entrate nella **cripta** e usate il tasto **Action** sull'oggetto alla fine del banco. Prima, raccogliete la **Polvere di Ossa** dall'oggetto e poi prendete il piccolo medi-pack vicino allo scheletro con la spada. Tornate alla cappella.
Camminate vicino al **banco posteriore** e correte dopo lo scheletro. Attraversate l'ingresso tra i due banchi posteriori e state vicini a quello sulla **destra**. Passate tra le colonne e il muro, quindi muovetevi tra il primo e il secondo banco e dirigetevi al contenitore di sabbia tenendovi accostati al muro. Utilizzate il tasto **Action** per versare la Polvere di Ossa nella **sabbia**: così riuscirete a mandare via gli scheletri e inoltre si aprirà la **porta** vicino alle scale.
Entrate dalla porta e guardate in alto per vedere la piattaforma lì sopra. Saltate aggrappandovi al suo bordo e saliteci sopra. Spingete la **leva** e tornate alla cappella. Entrate nella cripta con lo scheletro: la porta ora è aperta. Entrate e prendete il medi-pack grande, allungatevi nel buco che si trova proprio nel muro posteriore e prelevatene il **Segreto 1**, una rosa dorata. Ritornate alla porta vicina alle scale e scendete la **rampa**.

### *LA STANZA CON LA FOSSA NEL CENTRO DEL PAVIMENTO*

Troverete ancora altri pipistrelli; correte in tondo finché non se ne saranno andati tutti quanti e quindi scendete nella **buca**. Finirete nell'acqua; dovete uscirne.

### *IL LABIRINTO*

Il trucco per non perdersi all'interno del labirinto è di fare caso alle **facce** sulle pareti dei quattro pozzi delle scale e quella sulla parete nella stanza con il camminamento centrale che ruota. Voi cominciate proprio nel **pozzo delle scale** con il volto di diavolo con le corna.
Andate sul fondo ed entrate nella stanza con le **piattaforme rotanti**. Dal camminamento, prendete una bella rincorsa e saltate afferrando il bordo della piattaforma che si trova sulla sua **sinistra**. Dondolandovi, procedete andando a **sinistra** e quindi girando **l'angolo**. Salite e prendete la rincorsa verso il corridoio con le **tre teste**. Seguite la caverna e trovate il **Segreto 2**: una rosa dorata. Adesso prendete una bella rincorsa ed effettuate un lungo salto, per poter afferrate di nuovo il bordo della **piattaforma ad angolo**. Ondeggiando, scivolate a **destra** e poi salite. Ancora, prendete una bella rincorsa ed effettuate un salto verso il corridoio con il volto di diavolo.
Entrate nella piattaforma centrale e date un colpetto all'**interruttore** per far ruotare le altre piattaforme; la seconda ruoterà verso il pozzo con il logo del **soldato armato di picca**, e ruotate la piattaforma del terzo livello verso il logo del volto di diavolo.

### *IL POZZO CON L'EFFIGIE DEI DUE UOMINI CHE COMBATTONO*

Entrate nel pozzo con il simbolo di due uomini che combattono e salite al **secondo livello**. Ora, uscite sulla piattaforma centrale ma non premete la leva; correte attorno alla piattaforma centrale ed entrate nel pozzo con il soldato armato di picca.
Correte sopra all'estrema sommità del pozzo e strisciate nella **fenditura**. Prendete il piccolo medi-pack che trovate. Entrate dall'ingresso del livello superiore alle piattaforme rotanti.
Prendete il **Bestiario**, che apre una porta oltre il varco. Prendete la rincorsa e saltate oltre il varco, salite e oltrepassate la porta che ha il logo raffigurante le **tre teste**.
Scendete in fondo a questo nuovo pozzo e prendete un medi-pack grande; una **luce bianca** vi guida nei vostri spostamenti. Salite sul ripiano e saltate semplicemente su quello più alto. Con molta attenzione, camminate fino alla sommità e, da fermo, fate un salto in

diagonale attaccandovi alle sovrastanti **sbarre**; procedendo, dondolandovi appesi a esse, arrivate sopra la **fenditura**. Mollatele per cadere giù, ma immediatamente premete il tasto **Action** per scivolare lungo la fenditura. Risalitela a questo punto, e poi strisciateci attraverso. Fate un salto di sicurezza oltre il bordo, poi però non dovete scendere nella fossa con le lance. Invece, dovrete dondolarvi verso **destra** e poi dovrete salite nella fenditura dove si trova il **Segreto 3**, una rosa dorata. Ritornate attraverso la fenditura e poi la fossa, e quindi riscendete sul pavimento.
Ripetete il percorso verso il **ripiano** che sta proprio sotto le sbarre in alto. Saltate da fermi, aggrappandovi al bordo del ripiano a **sinistra** delle sbarre, quindi giratevi e saltate da fermi afferrando il bordo del ripiano al di là del varco. Camminate fino in cima, salvate il gioco e poi ridiscendete la rampa.

### *IL LABIRINTO CON LA BESTIA ORRIBILE*

Seguite il corridoio di legno su, fino a raggiungere il **labirinto**. Evitate il primo tunnel a destra; una bestia terribile emerge dalla grotta a **sinistra** e vi seguirà attraverso il labirinto. Per attraversare il labirinto, seguite le **luci bianche** e continuate ad avanzare a **destra** e in avanti finché non raggiungete la rampa; infine, percorretela. Prendete il medi-pack grande e perquisite la zona.

## *LIVELLO 3: IL VECCHIO MULINO*

### *LA VALLE DEL CAVALIERE*

Se Lara oltrepassa il **quadrato nero** sul vialetto, un cavaliere completo di tutto punto con la sua brava cavalcatura da guerra tenterà di tagliarle la testa. Questi la solleva e la scuote come una bambola di pezza e poi la getta al suolo.
Poiché non potete passare il quadrato nero sul vialetto, siete necessariamente costretti a entrate nella caverna a **sinistra**. Continuate ad attraversare la grotta finché non raggiungete un **incrocio a forma di T**, quindi prendete a **sinistra**. Vi aspettano tanti pipistrelli, per disfarvi dei quali dovete procedere come sempre: correte, per farli sparire. Dopo esservi liberati dei simpatici animaletti, prendete il piccolo medi-pack sulla **destra**. Esplorate la parte **sinistra** della caverna; troverete una torcia proprio dove la caverna è in discesa. Ritornate su, indietro fino alla grotta. Cercate l'accesso alla **vallata** con la corda.
Una deliziosa, pacifica valle, fino a quando non appaiono quei due odiosissimi roditori che vi tirano addosso pietre, rendendovi decisamente difficoltoso il procedere. Prendete la rincorsa e saltate aggrappandovi alla **fune**. Scorrete giù lungo questa fune appena presa e allineatevi, dondolandovi lateralmente, con il **ripiano grigio** alla **sinistra** dell'entrata della caverna dalla quale provenite. Usate il comando del salto proprio per saltare, dalla fune alla piattaforma.
Prendete la **torcia** e scivolate giù dalla collina fino a raggiungere di nuovo l'entrata della caverna. Ripercorrete la grotta e andate a **destra**; trovate il muro illuminato dalle torce in fondo alla caverna e utilizzate, come di consueto, il pulsante **Action** per accendere la vostra torcia. Tornate alla valle con la fune e tenetevi vicino al limite, facendo attenzione a restare rivolti verso i piccoli sporchi roditori maledetti. Usate il tasto per estrarre/riporre le armi per gettare la torcia addosso ai piccoli bastardi roditori. Essi immediatamente inizieranno a correre zampe all'aria, avendo ciò che spetta loro.

### *LA PATTAFORMA ALTA ALLA DESTRA DELL'INGRESSO DELLA CAVERNA*

Prendete di nuovo la rincorsa e saltate afferrandovi alla **corda**. Stavolta dovete puntare precisamente al **ripiano grigio** che si trova alla **destra** dell'ingresso della caverna. Atterrate sulla **piattaforma** e usate il tasto **Action** per rompere la parte scura dello **steccato**; avete appena ottenuto un piede di porco.



Riscendete al ripiano con i piccoli roditori, strisciate sotto il ripiano con il recinto nell'angolo e poi proseguite sempre strisciando nella **piccola grotta**, così potrete trovare il **Segreto 1**, una rosa dorata. Sempre strisciando, ritornate di fuori e prendete la rincorsa per raggiungere il **ripiano basso** che sta proprio sotto l'ingresso della caverna. Saltate aggrappandovi al bordo e risalite all'ingresso della grotta.



Salvate il gioco. Dall'ingresso della caverna, prendete una bella rincorsa e saltate afferrandovi alla **corda**, scivolate fino al fondo e quindi giratevi fino a rivolgervi verso il **lato sinistro** del varco nel muro.
Aspettate che la corda smetta di oscillare e allineatela dove l'**apertura triangolare** sopra il varco incontra il muro. Dondolatevi e utilizzate il tasto **Jump** per atterrare nel varco. Esplorate e trovate un medi-pack grande.
Adesso, dovete far caso a quelle numerose **rampe inclinate** poste in alto. Se guardate bene, vi accorgerete che con qualche salto ben mirato potete raggiungere il **varco**.
**Prima colonna**: arrivate fino al fondo del piano, e trovate un'alta colonna con una rampa inclinata. Se andate nella parte superiore, potete saltare aggrappandovi alla colonna. Procedete dondolando, andando verso il lato **sinistro** della rampa fino in fondo e quindi continuate strisciando una volta a **destra**. Salite sulla rampa inclinata e immediatamente fate un salto all'indietro per atterrare sulla colonna dietro di voi.
**Seconda colonna**: saltate immediatamente e afferratevi alla parte più alta della rampa che si stende sulla colonna più alta.
**Terza colonna**: potete rimanere saldamente attaccati all'alta parte della piattaforma inclinata. Dall'estrema **destra** della colonna dondolate una volta verso **sinistra**. Potete salvare il gioco, ma se lo fate, quando riprendete la partita da qui dovete ricordarvi di tenere premuto il pulsante per non cadere. Ora, salite sulla sommità della rampa; vicino al fondo, saltate da fermi afferrandovi alla colonna successiva prossima al varco.
**Quarta colonna**: scendete questa rampa e saltate afferrandovi vicino alla fine. Se ci riuscite, penderete dal varco. Strisciate attraverso il **varco**, quindi scivolate oltre l'orlo e dondolatevi verso **sinistra**. Salite nella fessura sul lato destro della fenditura.

### *IL VARCO NEL MURO*

Strisciate giù nella fessura e abbassatevi al livello del **pavimento**. Prendete il medi-pack grande, quindi usate il piede di porco per strappare il **gesso** dalla pietra. Strisciate fuori e andate sulla piattaforma con i due piccoli roditori.
Prendete la rincorsa e saltate sul **ripiano basso** sotto l'entrata della caverna. Saltate aggrappandovi sopra e poi risalite all'ingresso della caverna; riattraversatela, per tornare alla valle con il cavaliere. Prendete a **sinistra** nella grotta, attraverso il profondo fossato.
State sul **quadrato nero** del vialetto, e usate il tasto **Action** per utilizzare il Gesso.
Assistete al filmato ed entrate nella **caverna** alla fine della valle. Scendete la rampa ed entrate.

### *LA VALLE CON LA COSTRUZIONE E LA RUOTA IDRAULICA*

Esplorate la valle e trovate la **ruota**. Entrate nell'apertura tra la ruota idraulica e la costruzione, saltate oltre il **torrente** e poi ancora entrate nella caverna, quindi attraversatela. Uscite nell'area con il **mulino a vento**.
Entrate nella caverna alla **sinistra** del mulino a vento vicino al corso d'acqua e proseguite attraverso la fenditura. Prendete il medi-pack grande e cercate una **rosa dorata** al di là delle fiamme. Correte attraverso il fuoco ed entrate in acqua, uscite dall'acqua e quindi prendete il **Segreto 2**, una rosa dorata. Ritornate in acqua e uscite sull'altra riva, indi fate ritorno alla valle con il mulino.
Saltate nel **lago** che circonda il mulino. Immergetevi e nuotate giù fino alla **grotta subacquea** più in basso, che è sorvegliata da una strega subacquea. Nel **quadrato dorato** c'è l'oggetto che dovete prendere.
Se la sirena/strega è sopra il quadrato dorato, lei e Lara si mettono a combattere. Lara percuote la strega e lei, con un colpo, la fa rimanere senza fiato; ma Lara le dà il colpo decisivo mettendo a segno un agile **calcio**. Dopo l'incontro con la strega, velocemente risalite in superficie a riempire nuovamente i polmoni.
Stavolta, nuotate giù e aspettate fino a quando la strega nuota a **destra**, quindi nuotate dentro e prendete la **Moneta d'Argento**.
Nuotate fino alla superficie per riprendere fiato. Fate attenzione, perché la strega è dietro di voi: velocemente, nuotate verso il davanti del mulino e mettete la Moneta d'Argento nella **gabbia di legno** utilizzando il tasto **Action**. Qui partirà un filmato che vi illustra la fine del maligno essere.
Prendete un bel respiro, quindi nuotate nella tana della strega di mare. Immergetevi nel **tunnel subacqueo** e risalite in superficie all'interno del mulino a vento.
Dopo essere entrati, salite la rampa e trovate la **leva rotante**. L'idea è di ruotare la leva per aprire una porta a tempo che voi non potete vedere.
A questo punto è molto meglio se salvate il gioco. Abbassate la leva per **4 volte**. Andate a **sinistra** della leva che ruota, prendete la rincorsa e saltate, avendo l'accortezza di aggrapparvi alla **sbarra** sopra l'acqua. Lara oscillerà un poco, premete il pulsante per permetterle di scendere dalla sbarra e atterrare comodamente sulla **piattaforma**.
Giratevi e saltate in direzione della piattaforma con la porta. Strisciate sotto la porta e sarete raggiunti dai pipistrelli. Non scendete ancora la rampa: rivolti verso di essa saltate afferrando il bordo del piano sovrastante. Salitevi sopra e voltatevi verso il cammino dal quale vi siete appena arrampicati. Saltate afferrando l'**interruttore** che sta sul muro, in alto.
Scendete la rampa e saltate nell'acqua. Nuotate fino al **tunnel subacqueo** e poi proseguite, sempre a nuoto, fino al punto in cui potete uscire dall'acqua.
Tornate alla valle della ruota idraulica attraverso la caverna.
Correte al canale d'acqua sul lato **sinistro** della costruzione. Vedete che il flusso d'acqua si è fermato. Nuotate sul fondo del canale, ma non dovete uscirne, bensì dovete continuare a nuotare finché non trovate un piccolo **tunnel subacqueo** sul lato **sinistro**. Nuotateci attraverso e prendete il **Segreto 3**, una rosa dorata. Nuotate lungo tutto il resto del tunnel e uscite nelle vicinanze della **ruota idraulica**.
Ritornate al canale dell'acqua sul lato **sinistro** della costruzione. Saltate nell'acqua e uscite sul ripiano che si trova sul lato **sinistro**. Saltate afferrandovi al bordo della fenditura che si trova sopra di voi; attraversatela e arrivate all'altro lato. Continuate in questa fenditura, finché non cominciate a vedere una luce.
Saltate di nuovo afferrandovi al ripiano sopra di voi. Saliteci su; ora vi trovate sul pendio che sovrasta la valle.

### *I TETTI*

Dal ripiano vicino alla caverna prendete la rincorsa e saltate sulla piattaforma grigia che si trova alla vostra **sinistra**, quindi prendete un'altra rincorsa e saltate nuovamente verso il

ripiano con il **quadrato illuminato** sul tetto. Camminate all'indietro finché vi è possibile, per prendere una rincorsa e saltare molto lungo sulla parte centrale del tetto.
Prendete un'altra rincorsa per saltare verso il **quadrato illuminato** sul tetto. Infine, prendete la rincorsa e fate un ultimo salto in diagonale verso l'angolo della sommità del tetto dell'**edificio basso**. Strisciate all'indietro nella fenditura e quindi calatevi. Girate la ruota nel muro per fermare la ruota idraulica e assistere al filmato conclusivo.

## MONDO 4: QUARTIER GENERALE
## LIVELLO 1: 13° PIANO

Prima di iniziare questo nuovo livello, assisterete a un breve filmato iniziale di apertura.
Ci sono **tre diverse vie** alternative da prendere all'inizio del livello. Se raggiungete la stanza con la **scala di metallo** senza vedere alcun raggio laser, avete perso un segreto. Gli altri possibili due sentieri invece hanno entrambi il segreto.

### IL CONDOTTO CON LA LUCE ROSSA

Andate a **destra** e salite la scala alla fine del condotto. Attraversate il condotto che domina l'**Iris**. Aiuto esterno: Zip chiama, più per dar fastidio a Lara che per aiutarla. All'angolo, prendete le **munizioni** dell'HK. Continuate nel condotto verso il **cancello chiuso** e salvate il gioco. Sparate alla **serratura** usando il laser sight combinato all'HK, quindi il condotto scende.

### LA STANZA CON LA GUARDIA E IL CONDOTTO DANNEGGIATO

Fate in modo di ottenere l'HK in modalità **cecchino**, quindi mettete immediatamente l'HK in detta modalità e sparate alla guardia con l'**elmetto blindato** in testa. Per uscire dalla stanza, saltate afferrandovi al bordo superiore della parte più bassa del condotto. Poi saltate afferrandovi al condotto più in alto sulla **destra**. Nel condotto superiore, camminate fino al bordo del pozzo con la **grata rotta**. Saltate afferrandovi oltre il pozzo. Ritornate al condotto con l'Iris e riscendete la scala per tornare al condotto con la **luce rossa**.

### VIA ALTERNATIVA: CONDOTTO CON LA LUCE ROSSA

Andate alla fine del condotto sotto la **ventola**. Guardate in basso per vedere una grata rotta. Utilizzate l'HK in modalità cecchino per distruggere la grata.
Strisciate nella **fenditura** oltre il grosso medi-pack. Premete il tasto **Action** una volta per acquattarvi e un'altra per prendere il med-pack grande. Continuate e cercate la **finestra sbarrata** nella stanza sottostante. Continuate a strisciare lungo il condotto fino a che non raggiungete il condotto con i **raggi laser**. Strisciate a **destra** e prendete il medi-pack grande. Ritornate al piccolo pozzo nel condotto; quando il raggio laser vi passa sopra, alzatevi e saltate da una parte all'altra del pozzo. Correte verso la salvezza sull'altro lato del condotto. Ignorate la grata rotta e strisciate a **sinistra**. Introducetevi nel **magazzino**. Perquisite le mensole nel magazzino e trovate un piccolo medi-pack, un martello e munizioni per l'HK. Salite sulla **cassa** e tornate al condotto saltando per afferrarvi al suo bordo. Tornate al condotto con il raggio laser e il pavimento inclinato.

Ora, distruggete la **grata rotta** e strisciatevi dentro.
Strisciate all'indietro verso l'apertura e quando vedete la luce rossa del raggio laser aspettate per un poco, quindi entrate; immediatamente spalmatevi a terra. Tornate in posizione eretta quando il condotto risale. Aspettate che il raggio laser vi passi sopra, quindi correte e insinuatevi nella **fenditura** prima che il raggio laser ritorni. Introducetevi nella **stanza dell'armatura.**
Prendete il **Segreto 1**, una rosa dorata. Ora dovete tornare indietro attraverso i condotti. Ritornate a strisciare nel **condotto**. Aspettate che il raggio laser ricominci sull'altro lato, quindi alzatevi, correte e infilatevi nella fenditura alla fine dell'inclinazione, prima che il raggio laser ritorni. Aspettate che il raggio laser ricominci sul lato opposto per alzarvi e infilarvi nel condotto più in alto. Tornate al condotto con la **ventola** e l'altro raggio laser. Camminate vicino al piccolo **pozzo**. Notate che potreste avere bisogno di fare un passo indietro dal bordo del pozzo del raggio laser. Aspettate che il raggio laser illumini il pozzo, quindi saltate immediatamente oltre il pozzo e iniziate a strisciare. Strisciate nel condotto sulla **destra** e passate le **sbarre blu**. Fermatevi quando siete sotto la **ventola**.

### DOPPIO RAGGIO LASER

Due raggi laser, uno alto e uno basso. Per prima cosa, fate il pieno di energia e salvate il gioco. Camminate fino al limite estremo del bordo del **quadrato** sotto la ventola essendo rivolti verso i raggi laser. Nascondetevi fino a mimetizzarvi con la terra stessa, e aspettate che il raggio laser più basso si diriga verso il vostro lato. Alzatevi seguendo il raggio laser inferiore finché non arrivate proprio sotto l'**alta tettoia**. Mentre tenete premuto il tasto per nascondervi, aspettate che il raggio laser superiore vi passi sopra; a questo punto, alzatevi e saltate oltre il raggio laser inferiore. Dovete fare tutto questo con un tempismo perfetto. Ora correte alla **scala**; purtroppo perderete un poco di energia per colpa del raggio laser alto, ma è praticamente inevitabile. Vicino alla scala, immediatamente accucciatevi mentre il raggio laser vi passa sopra la testa. Aspettate fino a quando il raggio laser in alto se ne va, poi salite la scala. Questo è molto difficile, perciò potrebbero servirvi diversi tentativi.

### IL CONDOTTO SOPRA LA STANZA CON L'IRIS

Camminate oltre il condotto che domina l'iris. Continuate a **destra** e raggiungete il pozzo con la **grata rotta**. Saltate in sicurezza all'interno del **pozzo**. Correte attraverso il corridoio successivo nel quale potrebbero avvenire esplosioni. Prendete il piccolo medi-pack in fondo alla scala. Salite la **scala**.

### VIA ALTERNATIVA 2: CONDOTTO SOPRA LA STANZA CON L'IRIS

Camminate fino alla fine del condotto e prendete le **munizioni** dell'HK. Continuate fino alla porta alla fine del condotto. Usate il **martello** per rompere la serratura della porta.

### LA STANZA CON LA SCALA DI METALLO

Prima di salire la scala trovate la **piattaforma** opposta alla parte dove si trova la porta. Saltate, aggrappatevi e salite per prendere ulteriori munizioni per l'HK. Qui, salvate il gioco. Saltate ancora, afferrandovi alla **scala**. Andate sul lato **destro** della scala e, quando il raggio laser finisce il suo giro sul lato destro della scala e ricomincia dal lato sinistro, iniziate a percorrere la scala salendo. Arrivate fino in cima e, usando la modalità **cecchino**, distruggete il **pannello** nel quale ci sono fori. Entrate in un altro condotto e andate a **sinistra**, quindi prendete altre munizioni per l'HK.
Salvate il gioco. Camminate sul lato **destro** del corridoio e fermatevi quando sentite la **sirena dell'allarme**. Osservate la guardia camminare avanti e indietro. Commutate l'HK in modo tale da ottenere la modalità di **fuoco rapido**. Non usate il laser sight, ma aspettate fino a quando Lara non miri da sola alla **guardia** e spari prima che lui possa voltarsi verso la mitragliatrice automatica nel corridoio dietro di voi. Se la guardia iniziasse a correre, si dirigerebbe verso la mitragliatrice e voi dovreste riuscire a ucciderlo prima che la raggiunga. Entrate nella stanza.

### LA STANZA CON IL DISTRIBUTORE DELLA COCA-COLA

Notate il **computer** alla fine della sala, quindi trovate la **grata rotta** vicino al distributore della Coca-Cola. Usando la modalità cecchino, distruggete la grata ed entrate nel **condotto**. Strisciate nel condotto, alzatevi e distruggete la grata finale. Camminate con circospezione nell'**ufficio della guardia** che riposa.



Prendete la **carta d'accesso** ai livelli superiori dalla scrivania e usatela nella relativa **fessura** che sta vicino alla porta, nell'ufficio. Entrate nel **magazzino** e perquisite gli scaffali, dove potrete trovare un piccolo medi-pack e le munizioni per l'HK. Tornate nella sala e trovate i pulsanti dell'ascensore vicino ai **barili**.
Premete il **pulsante dell'ascensore** per aprire le porte. Entrate nell'ascensore e premete i pulsanti in modo tale da far arrivare l'ascensore al **16° piano**.
Notate le guardie sul **lato destro** della sala. Dall'ascensore camminate con circospezione o, meglio, strisciate per evitare di allarmare le guardie. Proseguite **a sinistra** in fondo alla sala verso la **porta triangolare rossa**. Utilizzate la carta d'accesso nella serratura elettronica che sta vicino alla porta. Entrate nella sala di controllo.
Camminate per non allarmare gli operatori, oppure useranno la mitragliatrice. Premete il **bottone** sul tavolo quadrato per attivare un ologramma dell'Iris. Tornate nella sala e strisciate di nuovo fino a raggiungere l'**ascensore**. Usate l'HK in modalità cecchino per mirare oltre il **barile** e fare fuori una delle guardie. Vi conviene, per una maggiore efficacia della funzione di fuoco, commutare immediatamente sulla modalità di **fuoco rapido**. Aspettate dietro al barile che la seconda guardia vi venga dietro e fatela fuori non appena spunta fuori. Quindi, aspettate pazientemente che la terza guardia venga a controllare cosa sia successo; ammazzate anche quest'ultimo avversario. Attraversate la sala ed entrate nella **stanza blu** sopra l'Iris. Continuate verso la porta opposta.
Entrate nella stanza con i tipi che indossano quelle strane **uniformi arancioni**. Camminate per evitare di disturbare l'uomo che trovate e premete il bottone che apre due dei **contenitori** con le divise. Aprire il contenitore vicino all'uomo farà saltare fuori un dischetto di **Codici di accesso**. Tornate all'ascensore e selezionate il **13° piano**.
Uccidete le due guardie e percorrete la sala dopo il distributore di Coca-Cola. Trovate il **computer** sul muro a una delle estremità della sala. Utilizzate il dischetto di codici di accesso per aprire la **grata** che copre il condotto. Entrate nel condotto.
Salvate il gioco e utilizzate un **medi-pack**. Ci saranno 4 esplosioni, seguite da esplosioni più piccole; dopo l'ultima grande esplosione, prendete la rincorsa e saltate afferrandovi al **palo**. Scivolate lungo il palo fino a raggiungerne orientativamente la metà, quindi saltate all'indietro per atterrare in un **condotto**. Saltate indietro per preservarvi dai danni derivanti dalle esplosioni e prendete il **Segreto 2**, una rosa dorata. Saltate oltre il **bordo del condotto** con la rosa e arrivate al fondo. Strisciate verso la salvezza.



### LA STANZA PROTETTA DALL'OMONE

Attraversate l'**alto camminamento**. Zip avvisa Lara dell'omone che la sta aspettando sotto. Zip specifica che la faccia dell'omone non è protetta. Entrate in una piccola stanza, guardate a **destra** per vedere un'apertura verso il magazzino. Entrateci e perquisite gli **scaffali** per trovare un piccolo medi-pack e un **panno**. Camminate scendendo gli **scalini** e andate dritti alla porta che si trova a **sinistra** dell'uomo nell'**armatura**. Usate la carta di accesso per aprire la porta della **stanza della cavia**.
Immediatamente, perquisite gli scaffali e trovate due bottiglie di **cloroformio**.
Il contenitore di vetro dove era chiusa la cavia esplode. Uscite fuori camminando verso la stanza principale con i bruchi che vi strisciano dietro.
Combinate il panno con la bottiglia di cloroformio e create un panno imbevuto di cloroformio. Camminate dietro la guardia e premete il tasto **Action**: Lara metterà il panno sul volto della guardia e lo addormenterà. Usate la carta di accesso nella **serratura elettronica** relativa che si trova proprio sul lato **destro** della **porta triangolare**, quindi salvate il gioco.

### LA SALA CON LE GUARDIE ARMATE

La porta sbatte dietro di voi, e voi siete intrappolati con la guardia armata. Usando la modalità **fuoco rapido** con mira automatica potete ucciderla senza troppi patemi. Prendete il disco di codici di accesso che ha lasciato e usatelo nel **computer** per aprire la porta successiva.

### LA STANZA DEL ROBOT

Strisciate alla finestra e sbirciate le guardie che presidiano la sala. Non prendete l'HK, oppure attiverete il robot-mitragliatrice che si trova nella stanza lunga. Aspettate finché la guardia si volti dall'altra parte, quindi correte nella stanzetta a **sinistra**. Rannicchiatevi sul retro e attendete che la guardia si volti da un'altra parte rispetto a voi. Seguitela e tuffatevi nell'altra stanza sulla **sinistra**. Acquattatevi e nascondetevi, fino a quando la guardia cammini secondo un percorso tale che non possa vedervi. Dopo che la guardia si sarà tolta dalle scatole, portatevi furtivamente dietro il **robot** contenuto nella sala controllo; ora, finalmente, potete girarvi e sparare alla guardia.

### USANDO LA CARTA DI ACCESSO

Minacciate l'**operatore** in divisa arancione con l'HK. Parte un filmato, e la parte interattiva che ricomincia ci porta dritti alla parte di soluzione in cui si parla della sala di controllo dell'Iris.

### VIA ALTERNATIVA 3: ATTRAVERSO IL CONDOTTO

Zip vi dà istruzioni di non uccidere l'operatore, ma voi uccidetelo comunque. Ora avete qualche difficoltà, rappresentata dalle guardie che stanno accorrendo per farvi la pellaccia. Rimanete nella **sala di controllo** e aspettate che le due guardie si mostrino, in modo tale che vi sia facile ucciderle. Fate una veloce scivolata attraverso la sala con la mitragliatrice e tuffatevi in salvo dietro le **finestre**.
Continuate nella sala dopo la stanza di vetro con i robot, tornate dove siete entrati per la prima volta nella stanza ed entrate nel condotto sulla **sinistra**. Salvate il gioco. Sparate alle due guardie, una all'estremità del condotto e l'altra vicino al raggio laser.

### IL RAGGIO LASER

Strisciate sotto il raggio laser e guardate a **sinistra**. Aspettate finché il raggio non vi passa sopra la testa, quindi correte a prendere il **Segreto 3**, una rosa dorata. Prendete bene il tempo per correre oltre il raggio laser al **corridoio blu**. Salite gli scalini della sala controllo che sovrasta l'Iris.

### LA SALA DI CONTROLLO DELL'IRIS

Salvate il gioco; vicino all'interruttore presso il corridoio date un colpetto all'**interruttore** e scendete di gran lena le **scale**. Arrivate così alla stanza dell'Iris. Saltate nella **piattaforma** sulla quale si trova l'Iris e prendetelo.
La sincronizzazione è fondamentale, ed è probabile che non riuscirete a prendere l'Iris al primo tentativo; ma non potete demordere proprio adesso! Dopo esservi impossessati dell'Iris, attraversate il **salone** nella camera con l'Iris per finire il livello.

## LIVELLO 2: FUGA CON L'IRIS

### L'AREA CON I RAGGI X

Seguite le istruzioni di Zip e mettete l'amato HK sul ripiano a **sinistra**. Se non lo farete, non avrete alcuna possibilità di passare la stanza con i raggi X. Come avrete attraversato la sala a raggi X, aprite la **valigia** sulla sinistra e cercate la **maniglia** per trovare il lato da aprire. Non aprite la valigia a destra perché contiene una bomba.

### LA SALA D'ASPETTO

Una volta passata la sala d'aspetto, voltate a **sinistra** lungo la sala; se andate a destra verso gli ascensori incappate in quei maledettissimi raggi laser nascosti.
Utilizzate il tasto **Action** con la macchina alla fine della sala: vi mostrerà una delle guardie sulle scale. Seguite il piccolo atrio vicino alla macchina.
Notate la **serratura a combinazione** vicino alla porta dei bagni; iniziate a perquisire gli **scaffali** e gli **schedari** negli uffici. Nel primo ufficio trovate una **bottiglia di cloroformio**.

Nell'ufficio successivo trovate un **panno**; nel terzo ufficio reperite un piccolo medi-pack. Combinate il cloroformio e il panno per creare un panno imbevuto di cloroformio. Camminando, avvicinatevi alla guardia da dietro, ma non avvicinatevi troppo. Utilizzate il tasto **Action** per narcotizzarla.
Perquisite scaffali e schedari dei successivi tre uffici con le porte automatiche e trovate un'altra bottiglia di cloroformio e la carta di accesso ai bagni. Tornate al primo ufficio e trovate la serratura a combinazione vicino alla porta dei **bagni**.
Aprite l'inventario e trovate il numero della carta di accesso ai bagni: **8526**. Premete il tasto **Action** vicino alla serratura a combinazione; selezionate il numero **8** sulla serratura a combinazione usando le frecce. Finite di introdurre il resto dei numeri e la porta dei bagni si aprirà.
Entrate nel **bagno femminile** e aprite ogni porta dei singoli gabinetti; prendete il grande medi-pack in quello centrale. Ora entrate nel **bagno maschile** e aprite il primo gabinetto, entrateci e guardate il **soffitto**. Vedete che il soffitto sopra la porta del gabinetto è rotto; saltate, aggrappandovi alla mattonella del soffitto, e tiratela giù. Guardando il muro, saltate afferrandovi al bordo della fenditura che si è creata. Arrampicatevici dentro.
Strisciate nella **fenditura** fino a quando non riuscite a mettervi in piedi, quindi andate oltre il bordo, verso la cavità. Lasciate il tasto ma, immediatamente, premetelo di nuovo per afferrarvi a una **crepa** nel muro. Ora lasciatevi andare di nuovo per atterrare sul fondo della cavità con la **luce rossa lampeggiante**.
Strisciate verso il **pozzo dell'ascensore**.
Salvate il gioco. Guardate giù nel pozzo dell'ascensore e vedrete la **catena**. Giratevi e strisciate all'indietro, poi calatevi lungo la **scaletta**; da questa scaletta dovete fare un salto indietro con giravolta verso la catena che si trova dietro di voi. Muovendovi con calma e precisione, spostatevi lateralmente sulla scaletta per centrarvi, poi saltate all'indietro e afferrate la catena.
Scivolate lungo la catena fino al ripiano sul fondo. Ora dovete saltare alla piccola **apertura con la rosa**: state lungo il muro destro e camminate all'indietro fino al bordo del ripiano, saltate all'apertura con la rosa e poi prendete il **Segreto 1**, una rosa dorata. Ritornate al piano con la catena. Saltate, con la schiena rivolta all'apertura con la rosa, aggrappandovi alla catena. Salite finché non vedete la piattaforma dietro di voi vicino agli ascensori, quindi saltate all'indietro sulla **piattaforma**.
Girate a **destra** e prendete la rincorsa, saltando e afferrando la **sbarra orizzontale bianca**. Dondolatevi per girare attorno alla sbarra e saltate per atterrare sul piccolo spazio al di sopra della sbarra.
Qui, camminate lateralmente fino al bordo del piano e appoggiate la schiena al muro; saltate in diagonale da fermi afferrandovi al **tetto dell'ascensore e poi**, dondolando, spostatevi a **sinistra** e salite.

## IL TETTO DELL'ASCENSORE

Girate il tetto dell'ascensore e cercate la munizioni dell'HK vicino al **meccanismo del freno** sopra al secondo ascensore, quindi cercate la **botola bianca** con una maniglia. Aprite la botola e andate alle porte dell'ascensore per aprirle. Camminate piano per evitare di disturbare le guardie; siccome non potete oltrepassarle, entrate nella sala e premete i pulsanti **su/giù** degli ascensori per aprire la porta e l'altro ascensore.

## IL SECONDO ASCENSORE

Salvate il gioco. Premete i pulsanti dell'**ascensore** per salire a un piano superiore. Ci sono ben **tre guardie**, che stanno proteggendo due medi-pack grandi; quindi allontanatevi dal piano premendo i pulsanti dell'ascensore. Siccome non funzionano, correte ai **pulsanti** e premeteli per azionare i freni, o Lara morirà schiacciata nella caduta quando l'ascensore toccherà il fondo.

## IL FONDO DEL POZZO DELL'ASCENSORE

Nell'ascensore guardate al soffitto vicino alle porte rotte per vedere un **buco**. Camminate vicino alla porta, quindi spostatevi lateralmente a **sinistra**. Saltate aggrappandovi all'apertura che funge da **scaletta**, salite sul tetto dell'ascensore e saltate da fermi afferrando la **sbarra orizzontale**. Ruotate intorno alla sbarra e saltate, per volare oltre il baratro. Immediatamente, afferrate il bordo del ripiano opposto all'ascensore.

## IL RIPIANO SOPRA L'ASCENSORE

Guardate in su e vedrete la **piattaforma** che si trova lì in alto. Saltate aggrappandovi alla **parete di metallo** e scalatela fino a che non vedete una **grata** (sta sulla parete di sinistra). Saltate all'indietro sulla piattaforma che vi sta dietro e guardate da una parte all'altra il pozzo



dell'ascensore: così facendo, vedrete una sbarra orizzontale e un'altra piattaforma sulla parete opposta. Prendete la rincorsa e saltate aggrappandovi alla **barra orizzontale**, dondolatevi e saltate per superare il baratro. Atterrate sulla piattaforma opposta; se guardate in alto, sulla parete sopra la piattaforma, scoprirete una **fenditura**. Saltate afferrandone il bordo e insinuatevi dentro. Salvate il gioco.

### LE RAMPE INCLINATE

L'angolo in cui siete quando atterrate sulla rampa determina se scendere in avanti o all'indietro. Giratevi un poco a **sinistra** prima di atterrare sulla rampa per scendere in avanti. Scivolate in avanti, giù dalla rampa. Sulla seconda rampa, scendete al centro della grata e saltate, quindi, in fretta e al volo, afferrando la **barra orizzontale**.
Ruotate attorno alla sbarra e saltate alla barra successiva. Afferrare la sbarra, ruotate e osservate le **fiamme** provenienti dall'apertura vicina alla piattaforma. Aspettate fino a quando le fiamme finiscono e quindi saltate per atterrare sulla **piattaforma**. Immediatamente, fate un passo laterale a **destra** per evitare le fiamme. Voltatevi verso le barre e guardate a **destra** per addocchiare un ripiano in alto; dovete effettuare un salto in diagonale per afferrarne il **bordo**.

### LA FUNE

Superate la **fune**, picchiettando come al solito sulle frecce destra e sinistra per bilanciarvi nel momento in cui vedete che state perdendo l'equilibrio. Prendete la **bottiglia di cloroformio** e salvate il gioco. Scendete la rampa.

### IL CORRIDOIO CENTRALE

Nascondetevi dietro la **fenditura** fino a quando i passi della guardia non risuonano lontani. Correte da un lato all'altro per scansare le pallottole e, dove il corridoio si dirama, aspettate vicino al **vetro verde** come se foste un bersaglio: così facendo, la guardia sparerà e in tal modo distruggerà il vetro rivelando una rosa dorata. Prendetela, è il **Segreto 2**. Correte fino al corridoio a **destra** e saltate oltre il muro che circonda la **piscina**. Nascondetevi dentro l'acqua per riprendere fiato.

### LA STANZA ROTONDA CON LE AMPIE FINESTRE

Salite la rampa sopra la piscina e immediatamente fate una corsa alla **finestra**. Seguite la **linea bianca** lungo il muro per evitare i cecchini che vi sparano da sopra. Trovate gli schermi delle finestre e assicuratevi che non siano bloccati dal ripiano superiore; camminate fino al lato **destro** dello schermo della finestra e saltate aggrappandovi e issandovi sopra. Spostatevi lateralmente per quanto possibile e salite sul ripiano.
Percorrete il ripiano superiore fino all'**estintore**. Saltate avanti e indietro di fronte all'estintore fino a che il cecchino, sparandovi, colpisce l'estintore. L'arnese esploderà fragorosamente e la deflagrazione causerà un cedimento strutturale. Vi sarà così rivelato un piccolo **tunnel**, entrateci e prendete il **Segreto 3**, una rosa dorata. Camminate lungo il ripiano e spingete il **pulsante grigio** sulla parete. Saltate oltre il ripiano e atterrate sul **tavolo** sottostante, quindi procedete entrando nella sala sotto la grossa V.

### LA SALA CON LA GUARDIA

Correte alla fine della stanza. Prendete la rincorsa per saltare oltre il **pavimento incavato**, perché è elettrificato. Rimanete vicino al **vetro verde** finché la guardia non lo distrugge; così facendo, il vetro ormai rotto causerà un rilascio d'acqua che manderà in corto circuito il pavimento. Premete il **pulsante grigio** sulla parete per aprire la porta. Entrate nella sala di aspetto.
Camminate con molta circospezione per evitare di attivare il **robot mitragliatore**. Premete i **due pulsanti** su entrambi i lati della porta e camminate nella stanza successiva. Nel frattempo, loro hanno finito e uno di quegli uomini in armatura è dietro di voi.
Correte lungo la sala ed entrate nella porta sulla **destra** verso la **stanza del teletrasporto**. Trovate la stanza del teletrasporto con le **valige**; in questa stanza, molte delle valige presenti hanno una bomba. Cercate una **mattonella del soffitto** che sembra rotta sopra la porta. Guardando in direzione della porta, saltate afferrando la parte rotta della mattonella per farla cadere. Quindi, ora, saltando dovrete afferrarvi all'apertura appena apparsa. Insinuatevi dentro, quindi proseguite e poi premete il **pulsante grigio**, così azionando la **macchina dei raggi X**.
Ritornate nella stanza con le valige e aprite quella che non ha alcun **filo** dentro. Prendete il Disco del teletrasporto.

### LA STANZA DELLA MACCHINA DEL TELETRASPORTO

Trovate la stanza con il computer e mettete il **disco** del teletrasporto nel computer. La macchina del teletrasporto ritorna ronzando in vita. Mettete l'**Iris** nel supporto al centro della stanza; il monile torna in vita. La stanza diventa quindi tutta **rossa** e si apre un **buco** nel pavimento; dovete trovarlo e poi usarlo per scendere nel **tunnel**. Percorrete tutto il tunnel ed esaminate l'apertura con le **grate**. C'è un breve stacco con l'intervento di Zip, a questo punto.

### LA STANZA CON LA GUARDIA E LA SERRATURA NUMERICA DI SICUREZZA

Osservate il percorso della perlustrazione della guardia attraverso la grata. Se volete, potete anche usare le cuffie e zoomare sulla serratura per imparare la combinazione, che per la cronaca è **1672**. Scendete vicino alla **fenditura** ma non entrateci: dovete infatti acquattarvi e guardare, attraverso essa, la guardia mentre gira e torna alla serratura a combinazione. Non appena lo stupido soldato è arrivato alla serratura a combinazione, scivolate fuori e aspettate che entri nella porta. Correte e prendete la bottiglia di cloroformio, quindi ritornate alla fenditura, attraversatela e nascondetevi. Di nuovo acquattatevi, osservate

e aspettate finché la guardia non torna alla serratura a combinazione. Uscite fuori e seguitelo alla serratura, quindi correte attraverso la porta aperta.

### LA SERRATURA A COMBINAZIONE

Aprite l'**inventario** e trovate il numero della carta di accesso ai bagni: **1672**. Vicino alla serratura a combinazione attraverso cui si accede ai bagni, dovete inserire le quattro cifre. Selezionate il numero **1** sulla serratura utilizzando le frecce. Finite di introdurre tutti gli altri numeri 6, 7, 2 e la porta dei bagni si aprirà.

### LA SALA CONTROLLO RAGGI X

Salite sulla cassa a **destra** e scendete sul dietro, dove troverete un medi-pack grande. Premete il **pulsante grigio** sulla parete vicino alla sala per spegnere la macchina a raggi X. Attraversate la fenditura e saltate aggrappandovi alla scaletta, quindi scendete nella sala d'aspetto; qui avete lasciato il vostro HK. Prendetelo e attraversate la **sala con i raggi X**. Andate a **sinistra** in direzione dei bagni e, alla porta vicino a quella dei bagni, usate la modalità cecchino per sparare all'**estintore** fino a farlo esplodere, aprendo così la porta dell'**uscita di sicurezza** esterna.

## LIVELLO 3: ALLARME ROSSO!

### LE SCALE

Dal fondo delle scale commutate il fucile in modalità **cecchino** e sparate in faccia all'uomo in armatura. Salite le scale, prendete la rincorsa e saltate il varco aggrappandovi. Continuate a salire la scala fino alla **porta**. Salvate il gioco, effettuate una rincorsa seguita da un salto e afferrate al volo la base del ripiano vicino alla porta: sarete costretti a farlo poiché la scala collasserà e cadrà. Dalle scale più in alto, fate un salto e scendete verticalmente gli scalini rotti. Spostatevi lateralmente ed entrate nel **piccolo tunnel**.

Qui, prendete il **Segreto 1**, una rosa dorata. Fate un salto verso gli scalini sotto il tunnel e ripetete il percorso verso l'alto sulla scala. Salite fino alla cima della **scala rotta**. Fate una rincorsa, poi saltate e afferratevi, oltre il divario, verso il ripiano vicino al **muro di pietra**. Poi prendete un'altra rincorsa per saltare verso il ripiano sull'altro lato del muro di pietra. Salvate il gioco. Un altro percorso pericolante: camminate all'indietro il più possibile, cercando di rimanere sul **bordo destro** del ripiano. Prendete la rincorsa e saltate aggrappandovi proprio all'interno della **ringhiera**. La scala crollerà rovinosamente. Afferrate il piano con il **fuoco** e salite. Camminate fino al **coperchio della fenditura** e toglietelo; scivolate dentro e vi troverete su un pavimento fatto a grate con una guardia che pattuglia l'area sovrastante.

### LA STANZA SOTTO IL PAVIMENTO DI GRATE

Salvate il gioco. Camminate sotto la grata posteriore **destra** e cercate una **maniglia** sulla grata. Saltate afferrandola, e spingete giù la grata. Correte al **muro**, effettuate un balzo e afferrate al volo la presa, per arrampicarvi. Correte alle **casse** e salite sulla cima di quella alta. Prendete le munizione dell'HK e giratevi. Sparate alla guardia usando la modalità cecchino, poi prendete le munizioni per il **fucile lanciafune** dalla cassa.

### LA SALA CON I RAGGI LASER

La sala che ha le **linee bianche** sul pavimento è piena di raggi laser. Usate l'HK in modalità cecchino per sparare alla **valvola rossa**. Giratevi verso l'altro lato della sala: i condotti del vapore rotti ora mostrano i raggi laser. La maggior parte dei raggi laser hanno una sequenza: **veloce acceso**, **veloce spento**, **veloce acceso**, **lento spento** e poi la sequenza è ripetuta.
Giratevi parzialmente verso il muro per osservare la sequenza dei laser, quindi correte attraverso la riga bianca durante il quarto periodo, l'ultimo, di 'lento spento'. Potete anche utilizzare le cuffie in modalità infrarossi per vedere cosa stiano facendo i raggi laser. Salvate dopo aver attraversato con successo ogni riga bianca.

### LA SALA DELL'ASCENSORE

Salite in cima alla **cassa alta** e prendete un medi-pack grande. Correte verso l'ascensore; si aprirà con una guardia dentro a protezione. Correndo all'indietro lungo la sala, sparate alla guardia in modalità cecchino per conservare energia e pallottole. Premete il **pulsante** dell'ascensore per salire, quindi entrate e premete i pulsanti per salire al piano successivo.

### LA SALA CON LA GALLERIA DI TIRO

Una guardia vi sta aspettando proprio dietro l'angolo dell'ascensore. Correte fuori per attirare la sua attenzione. Saltate all'indietro sparandogli in modalità cecchino usando la **mira automatica**. Entrate nell'angusta stanza con le finestre e trovate ulteriori munizioni per l'HK. Salvate il gioco.

### LA GALLERIA DI TIRO

Usate la modalità di **tiro rapido** dell'HK. Premete il bottone, prendete l'HK, zoomate dentro e in basso per farvi un'idea dell'esatto allineamento verticale e quindi spostate il mirino a **sinistra** per puntare l'obiettivo di sinistra quando salta fuori. Sparate al primo obiettivo a **sinistra** e poi scorrete a **destra** colpendo gli altri obiettivi. Fate attenzione e usate un certo metodo, oppure correrete seri rischi di utilizzare tutte le munizioni. Dovete colpire ogni bersaglio prima che ciascuno attraversi la **linea** vicino all'inizio della galleria di tiro.



### SUCCESSO

Se ci riuscite, la porta verso il secondo campo di obiettivi si apre. Salvate il gioco prima di entrare nel campo degli obiettivi.

### FALLIMENTO

Se non ci riuscite, assicuratevi di premere il **bottone** della galleria di tiro e sparate a tutti gli obiettivi. Sparate tutte le munizioni dell'HK e ulteriori munizioni appariranno magicamente sul tavolo nella galleria di tiro. Prendetele e uscite dalla sala.

### IL SECONDO CAMPO

Se avete successo, la porta si aprirà. Entrate. Se fallite, la porta rimarrà chiusa, e voi dovrete caricare un gioco salvato. Ma se ci riuscite, la porta si aprirà. Questa è la sequenza corretta con cui dovete sparare agli obiettivi prima che attraversino la linea centrale del campo: **centro**, **sinistra**, **lontana destra**, **destra**, **sinistra**, **lontana sinistra**, **lontana destra**, **sinistra**, **centro**, **sinistra**, **destra**. Picchiettate sulle frecce direzionali per muovere a destra o a sinistra, verso il successivo obiettivo. Correte alla fine della sala ed entrate nella porta sul lato **sinistro**. Nell'armeria, trovate munizioni per l'HK e il **Segreto 2**, una rosa dorata. Alla fine della sala, camminate nella porta a **destra** ed entrate nell'**armeria**. Prendete le munizioni dell'HK sul pavimento e trovate il **fucile lanciafune** nell'armadietto con i raggi laser **verdi**. Uccidete la guardia che è attirata dal prelevamento del fucile lanciafune e poi preoccupatevi di prendere le munizioni che sono sul **tavolo** dell'armeria. Dopo che avrete ucciso la guardia, la porta vicino al tavolo si aprirà.

### IL MAGAZZINO

Entrate nel magazzino con le casse. Uccidete la guardia nascondendovi dietro le scatole, quindi salite sulla **cassa** nell'angolo **destro**. Saltate da fermi aggrappandovi alla cassa più in alto per prendere le munizioni dell'HK, quindi puntate il fucile lanciafune alla **grata** nel centro del soffitto. La luce del mirino diventerà **verde** quando potrete sparare a qualcosa. Lanciate una corda quando sarà il momento opportuno; in questo modo la farete pendere dal centro del soffitto.
Sulla cassa più alta, fate un passo laterale dal bordo **destro** e allineatevi per prendere la rincorsa. Dopo la rincorsa, saltate per afferrarvi alla corda e calatevi fino al fondo della cima appena lanciata.
Ora dondolatevi verso il vecchio muro sul lato opposto dell'alta cassa, staccatevi dalla fune al momento più opportuno e afferrate al volo il **muro**. Dondolandovi, scivolate a **destra** e salite dentro l'apertura. Prendete l'HK, salvate il gioco e percorrete fino in fondo il passaggio.

### LA SALA CON LA GALLERIA DI TIRO

Due uomini in armatura con laser stanno risalendo la sala. Immediatamente commutate in modalità **cecchino** e sparate in faccia a ciascuno delle guardie. Ora che avete il fucile lanciacorda, potete arrivare più lontano sulla scala esterna. Premete il pulsante per scendere dell'ascensore e poi i pulsanti dell'ascensore per tornare al piano precedente.

### IL PAVIMENTO CON I RAGGI LASER

Sparate alla guardia nascondendovi tra le casse. Spostatevi tra i raggi laser ed entrate nella stanza al di sotto delle **grate nel pavimento**. Insinuatevi nella **fenditura** dietro alle scale.

### LE SCALE SOPRA IL POZZO PROFONDO

State vicino alla fenditura e sparate con il fucile lanciafune alle scale che pendono nel mezzo del soffitto. Prendete la rincorsa e saltate afferrando la **fune**, calatevi in basso e dondolatevi fino alla **finestra** nella parete. Al solito, lasciate la fune quando le gambe di Lara sono puntate verso l'alto. Scendete la rampa, saltate e afferratevi al di là del **fuoco** sul ripiano più alto. Insinuatevi nella fenditura.

### LA STANZA CON LE CASSE

Salvate il gioco. Dalla fenditura, puntate la testa di Lara in direzione della cassa sulla **destra**. Fate una giravolta in avanti dalla fenditura verso la cassa a **destra**. Atterrate sulla cassa e, con molta precisione, prendete la mira sulla **testa** della guardia giù di sotto. Fate tutto con precisione, ma fate attenzione: dovete evitare a tutti i costi che attivi il mortale robot-mitragliatore. Saltate attraverso le casse fino al fondo e prendete il grosso medi-pack. Azionate la **leva** alla destra della porta per aprirla.

### LA SALA CON L'ASCENSORE

Salvate il gioco prima di entrare nell'ascensore. Premete il **pulsante di salita** ed entrate. Premete i pulsanti dell'ascensore per salire a un altro piano. Camminate vicino alle porte dell'ascensore e si apriranno. I paracadutisti entrano dal **lucernario**. Sparate loro in modalità cecchino, poi andate allo **scalino** più alto. Prendete la rincorsa e saltate afferrandovi alla **fune**, dondolatevi lungo le casse alte e saltate per atterrarvi sopra. Mettetevi nel centro della cassa e saltate aggrappandovi alla **porta metallica** per aprirla. Immediatamente fate un giravolta e mettetevi sulla cassa con la schiena rivolta al muro per fare fuori la guardia sul pavimento; un'altra piroetta vi sarà utile per uccidere la guardia che si trova nel condotto. Attraversate i **condotti**. Quando vi avvicinerete al **pulsante rosso**, il pavimento scivolerà via: scendete la rampa e notate la **scaletta** sopra la buca nel pavimento. Scendete nella sala. Tutte le sale sono bloccate da raggi laser, perciò scivolate nel condotto. Arrampicatevi e salvate il gioco.

### LA STANZA CON IL CYBORG

Proseguite strisciando e atterrate sulla **cassa** in alto. Per ora non perdete tempo con il medi-pack grande sul pavimento: rimanete sulla cassa e iniziate a sparare al cyborg nella modalità di **fuoco rapido**, fino a quando non comincia a perdere pezzi di pelle. Quando finite le munizioni, semplicemente prendetene altre dalla sommità della cassa. Quando il cyborg ha perso una grossa quantità di pelle e ha del metallo esposto, prendete alcune munizioni fresche e cambiate in modalità **cecchino**. Usando il laser sight, sparate alla **valvola rossa a ruota** sul tubo nel retro della stanza per rilasciare l'acqua: in questo modo l'elemento acqueo manderà in corto circuito il cyborg.

Il pavimento è ora elettrificato: saltate in diagonale da fermi afferrandovi al **condotto**. Guardate nell'angolo verso i ripiani inclinati. Dovete saltarvi sopra e atterrare sul **ripiano nero** vicino al condotto. Camminate verso il lato **sinistro** del condotto e fate un passo laterale a **destra**. Prendete la rincorsa e afferratevi alla piattaforma inclinata più basso, nell'angolo. Scendete verso il basso e afferrate il bordo. Salvate il gioco ma ricordate che, se ricominciate una partita da qui, dovrete riprendere premendo il tasto per rimanere appesi al bordo.

**Rampa inclinata più in basso**: saliteci sopra, immediatamente fate un salto all'indietro con giravolta: atterrerete sulla seconda rampa inclinata. Percorretela e afferratevi al **bordo**. Salvate il gioco.
**Seconda rampa inclinata**: salite sulla rampa, fate un salto all'indietro con giravolta e atterrate sulla rampa inclinata più alta. Scendete e afferratevi al bordo. Salvate nuovamente il gioco.
**Rampa inclinata più alta**: salite sulla rampa inclinata, immediatamente fate un salto all'indietro con una giravolta che faccia girare a **destra**. Atterrate sul **ripiano nero** vicino al condotto.
Prendete le munizioni per il fucile lanciafuni dal ripiano nero e salite in cima al **condotto**. Sparate un **arpione** col fucile lanciafuni nel centro del soffitto. Camminate verso il bordo del ripiano, fate un salto indietro e usate un ennesimo salto da fermo per prendere la **fune**. Usate questa fune per dondolarvi fino all'**alta nicchia** sul lato opposto della stanza e afferrate il bordo mentre cadete. Date un colpetto alla **leva** per prosciugare l'acqua dal pavimento elettrificato e prendete una bella rincorsa per tornare in cima al condotto. Andate al ripiano nero accanto al condotto e prendete un altro poco di munizioni per il fucile lanciafuni. Saltate verso il pavimento.

### IL PAVIMENTO SOTTO IL CONDOTTO

Prendete il **pezzo di chiave** sinistro dal cyborg morto e il medi-pack grande. Sfortunatamente, la leva che ha prosciugato il pavimento ha anche chiuso l'ingresso al condotto, perciò vi tocca ripetere il percorso già fatto fino alla sommità del condotto. Usate la **corda** per dondolarvi fino all'alta sezione e spingete la leva per aprire la porta del condotto. Iniziate a salire saltando con presa sulla rampa inclinata più bassa nell'angolo.
Dopo aver azionato la **leva**, prendete la rincorsa verso la sommità del condotto, saltate oltre il bordo e poi lasciatevi cadere ma agguantate al volo il bordo del condotto. Saliteci e tornate alla sala con i **raggi laser**.

### LA STANZA CON IL GAS VELENOSO

Correte e prendete la prima a **sinistra**, ma gettatevi repentinamente a terra per evitare le pallottole dell'elicottero. Guardate attraverso la finestra per vedere una stanza piena di gas velenoso e una leva. Continuate a **sinistra**; troverete la strada bloccata da raggi laser. Trovate un **tunnel** che scende; premete la **leva** per rimuovere i raggi laser e chiudere la porta. Dovete ritornare qui: azionate la leva per aprire la porta indietro verso il corridoio con le finestre con l'elicottero.

### L'ELICOTTERO DIETRO IL CORRIDOIO CON LE FINESTRE

Ora dovete sfidare l'elicottero correndo lungo il corridoio con le finestre. Salvate il gioco. Cominciate a correre lungo il **corridoio** con le finestre e saltate con rincorsa oltre i primi due **pozzi**. Dovete saltare proprio nel momento in cui il piede di Lara sta sul **bordo** di ogni ripiano. Se cadete, vi conviene caricare il gioco salvato perché perdereste troppa energia per uscire dal pozzo. Le **bottiglie al nitrogeno** esploderanno quando l'elicottero sparerà loro e distruggeranno il ripiano prima e dopo le bottiglie. Assicuratevi di saltare subito non appena atterrate accanto alle bottiglie e correte nella piccola **sala d'aspetto**. Non atterrate troppo vicini alle bottiglie, o Lara morirà.

### IL BAR

Correte dietro al bar, quindi strisciate fino alla **leva** sulla parete lontana. Premetela per liberare il **cyborg**. Strisciate sotto il bar per tutta la sua lunghezza, quindi correte di nuovo dentro la sala d'aspetto con il cyborg. Salvate il gioco. Dovete nuovamente affrontare una corsa sfidando il pericoloso elicottero.
Inziate a correre e saltare così da atterrare per lo meno nel **centro** del ripiano successivo. Tenete premuta la freccia in **avanti** e premete il tasto **Jump** quando atterrate sul ripiano, per saltare con continuità senza interrompere la corsa. Correte oltre il corridoio con le finestre e proseguite a **destra** verso le stanze con il gas velenoso. Scattate per essere più veloci del cyborg. Correte a **sinistra** dietro l'angolo e giù verso la piccola saletta sotto il pavimento di grate. Aspettate vicino alla **leva** e aspettate che il cyborg passi sopra nella stanza successiva. Premete la leva per intrappolare il cyborg nella stanza con la finestra che dà sulla stanza piena di gas velenoso. Se il cyborg vi incontra nella sala, dovete caricare un gioco salvato e riprovarci. Se il cyborg si mette a gironzolare sopra il pavimento con le grate, non lo avete intrappolato e dovete tentare di nuovo.

### LA STANZA AVVELENATA

Azionare la leva ha intrappolato il cyborg nella **stanza con la finestra**. Trovate la sala con i raggi laser ed entrate dalla **porta**. Correte dritto in avanti attraverso le prime due stanze, quindi proseguite a **sinistra** ed entrate nella stanza con la **leva**. Localizzate la fenditura con la rosa, e insinuatevi per prendere il **Segreto 3**, una rosa dorata. Azionate la leva per aprire una porta dietro nella prima stanza piena di gas velenoso e attraversate la **porta opposta alla leva**. Superate la porta **destra** nella stanza successiva, saltate oltre la guardia liberata e iniziate a correre; in una stanza piena di gas velenoso vicino alla stanza con i raggi laser, prendete la porta **destra** quando siete rivolti verso i raggi laser.
Entrate nella stanza con la finestra e la leva. Azionate la **leva** per far entrare un poco di aria fresca e dirottare il gas venefico nella stanza con il cyborg. Questi si mette a correre in giro e poi finalmente muore. Spingete un'altra volta la leva per pulire la stanza con il cyborg. Attraversate la porta opposta alla leva e tornate alla stanza sotto il pavimento con le grate. Azionate la leva per aprire la porta della **stanza con la finestra**.

### LA STANZA CON LA FINESTRA

Prendete il **pezzo di chiave destro** che il cyborg si è lasciato dietro. Correte lungo la sala indietro verso il corridoio con l'elicottero, proseguite a **destra** e correte dentro l'edificio. Ignorate la fenditura e continuate lungo la sala dopo i raggi laser. Saltate afferrandovi al **condotto** e saliteci sopra. Giratevi per vedere una **scaletta**, percorretela verso l'alto e lateralmente e quindi scendete sul piano.

### L'ATRIO

Vi trovate sopra le casse nell'atrio. Combinate le parti sinistra e destra della chiave per creare la **chiave d'accesso** all'Helipad. Mettetela nella relativa **fessura** vicino alla porta. Correte sulla **rampa** per finire il livello.

Avete terminato il livello, come vi illustrerà il filmato. A questo di fine livello se ne aggiungeranno due: nel primo, il trio intona in direzione di Lara "Agli amici assenti. Possa Dio accogliere la sua anima!", mentre nel secondo Von Croy, scavando nelle piramidi, scopre lo zaino di Lara: ciò che ci fa sperare, oppure credere che sia ancora viva... Ci vediamo quindi l'anno prossimo...

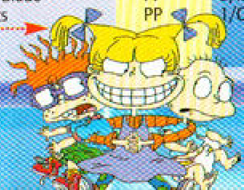


# Tutti i giochi

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| **Arcade** | | | |
| Aironauts | PP | 2/Feb 00 | 66 |
| Army Men | PP | 8/Ago 99 | 57 |
| Army Men World War Land Sea Air | PP | 12/Dic 00 | 35 |
| Centipede | PP | 4/Apr 00 | 44 |
| Chicken Run | PP | 1/Gen 01 | 36 |



| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Crash Bash | PG | 12/Dic 00 | 24 |
| Dan Gun | IM | 8/Ago 00 | 61 |
| Gauntlet Legends | PP | 6/Giu 00 | 56 |
| Grand Theft Auto London | PP | 7/Lug 99 | 52 |
| Grand Theft Auto 2 | PG | 1/Gen 00 | 30 |
| Miss Pacman | PP | 1/Gen 01 | 66 |
| Mortal Kombat Special Forces | PP | 12/Dic 00 | 66 |
| Pong | PP | 1/Gen 00 | 51 |
| Rampage 2 | PI | 5/Mag 99 | 63 |
| Rat Attack | PP | 12/Dic 99 | 62 |
| Running Wild | PP | 3/Mar 99 | 26 |
| Sheep | PP | 1/Gen 01 | 34 |
| Strider 2000 | IM | 6/Giu 00 | 58 |
| Tank Racer | PI | 3/Mar 99 | 62 |
| Tank Racer | PP | 6/Giu 99 | 42 |
| The adventure of Little Ralph | IM | 11/Nov 99 | 64 |
| Toy Story 2 | PP | 3 Mar 00 | 67 |
| Trap Runner | PP | 9/Sett 99 | 36 |
| 007 - The World is Not Enough | PG | 1/Gen 01 | 20 |
| **Avventura** | | | |
| A sangue freddo | PI | 6/Giu 00 | 70 |
| Chaos Break | PP | 1/Gen 01 | 67 |
| Chase The Express | PI | 6/Giu 00 | 74 |
| Chase The Express | PG | 8/Ago 00 | 32 |
| Chase the Express | AS | 10/Ott 00 | 78 |
| Countdown Vampire | PI | 11/Nov 00 | 60 |
| Crusader of Might and Magic | PP | 5/Mag 00 | 54 |
| Discworld Noir | PG | 2/Feb 00 | 26 |
| Dracula - La resurrezione | PP | 7/Lugl 00 | 40 |
| Fear Effect | PG | 3/Mar 00 | 12 |
| Fear Effect | AS | 4/Apr 00 | 84 |
| Galerians | PI | 5/Mag 00 | 70 |
| Galerians | PG | 7/Lug 00 | 26 |
| Guardian of Darkness | PP | 11/Nov 99 | 36 |
| Hard Edge | PG | 6/Giu 99 | 30 |
| Hard Edge | AS | 9/Sett 99 | 84 |
| Kingsley | PI | 8/Ago 99 | 77 |
| Kingsley | PP | 1/Gen 00 | 62 |
| La mummia | PP | 1/Gen 01 | 38 |
| Metal Gear Solid | PI | 1/Gen 99 | 69 |
| Metal Gear Solid | PS | 3/Mar 99 | 43 |
| Metal Gear Solid | PG | 4/Apr 99 | 22 |
| Metal Gear Solid Special Missions | PP | 1/Gen 00 | 34 |
| Mission: Impossible | PI | 10/Ott 99 | 62 |
| Mission: Impossible | PP | 12/Dic 99 | 56 |
| Nightmare Creatures 2 | PP | 6/Giu 00 | 42 |
| Ninja: Shadow of D. | PP | 1/Gen 99 | 24 |
| Overblood 2 | PP | 12/Dic 99 | 54 |
| Parasite Eve | IM | 6/Giu 99 | 62 |
| Parasite Eve 2 | IM | 5/Mag 00 | 66 |
| Parasite Eve 2 | PI | 7/Ago 00 | 62 |
| Parasite Eve 2 | PG | 9/Sett 00 | 20 |
| Parasite Eve 2 | AS | 9/Sett 00 | 74 |
| Rainbow Six | PI | 7/Lug 99 | 60 |
| Rainbow Six | PP | 1/Gen 00 | 38 |
| Resident Evil 2 | CL | 10/Ott 99 | 56 |
| Resident Evil 3 Nemesis | IM | 2/ Feb 00 | 68 |
| Resident Evil Nemesis | PG | 3/Mar 00 | 26 |
| Ronin Blade | PP | 3/Mar 00 | 60 |
| Rugrats | PP | 1/Gen 01 | 58 |



| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Shogun Assassin | IM | 7/Lug 99 | 66 |
| Syphon Filter | IM | 4/Apr 99 | 60 |
| Syphon Filter | AS | 5/Mag 99 | 80 |
| Syphon Filter | PG | 7/Lug 99 | 42 |
| Syphon Filter 2 | PI | 3/Mar 00 | 80 |
| Syphon Filter 2 | PG | 4/Apr 00 | 30 |
| Syphon Filter 2 | AS | 5/Mag 00 | 84 |
| Shadow Man | PP | 10/Ott 99 | 30 |
| Silent Hill | IM | 4/Apr 99 | 66 |
| Silent Hill | AS | 6/Giu 99 | 80 |
| Silent Hill PAL | PG | 10/Ott 99 | 24 |
| Spyro the Dragon | PP | 1/Gen 99 | 16 |
| Star Wars: La minaccia fantasma | PS | 9/Sett99 | 10 |
| Tenchu: Stealth Assassin | PP | 1/Gen 99 | 28 |
| Tomb Raider 3 | PG | 1/Gen 99 | 46 |
| Tomb Raider 3 | AS | 2/Feb 99 | 84 |
| Tomb Raider 3 | AS | 3/Mar 99 | 78 |
| Tomb Raider: the Last Revelation | PI | 11/Nov 99 | 72 |
| Tomb Raider IV | PG | 12/Dic 99 | 24 |
| Tomb Raider Chronicle | PG | 12/Dic 00 | 12 |
| Tomb Raider Chronicles | AS | 1/Gen 01 | 86 |
| Urban Chaos | PG | 5/Mag 00 | 16 |
| Urban Chaos | AS | 6/Giu 00 | 84 |
| Vagrant Story | PI | 7/Lugl 00 | 58 |
| Vagrant Story | PG | 8/Ago 00 | 28 |
| Vagrant Story | AS | 8/Ago 00 | 78 |
| Vampire Hunter D | PI | 4/Apr 00 | 69 |
| Wild Arms | PP | 3/Mar 99 | 28 |
| Xena: Warrior Princess | PP | 2/Feb 00 | 61 |
| **Avventura Punta e Clicca** | | | |
| Atlantis | PP | 3/Mar 99 | 57 |
| Cina | PP | 4/Apr 00 | 45 |
| Egypt 1156 A.C. | PP | 3/Mar 99 | 56 |
| Juggernaut | IM | 5/Mag 00 | 64 |
| The X-Files | PP | 8/Ago 99 | 36 |
| **Azione** | | | |
| Akuji the Heartless | PG | 3/Mar 99 | 16 |
| Ape Escape | PI | 6/Giu 99 | 54 |
| Ape Escape | PG | 7/Lug 99 | 26 |
| Army Men Air Attack | PP | 4/Apr 00 | 52 |
| Asterix e Obelix contro Cesare | PP | 3/Mar 00 | 70 |
| Attack of the Saucerman | PP | 8/Ago 99 | 62 |
| Danger Girl | PP | 1/Gen 01 | 28 |



| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Die Hard 2 | PI | 3/Mar 00 | 74 |
| Die Hard 2 | PG | 4/Apr 00 | 20 |
| Dino Crisis | PI | 9/Sett 99 | 72 |
| Dino Crisis | PG | 12/Dic 99 | 28 |
| Dino Crisis | AS | 2/Feb 00 | 80 |
| Dino Crisis 2 | PG | 11/Nov 00 | 20 |
| Dragon Valor | PI | 8/Ago 00 | 65 |
| Fighting Force 2 | PG | 1/Gen 00 | 16 |
| Legacy of Kain | PI | 3/Mar 99 | 64 |
| Legacy of Kain (update) | PI | 6/Giu 99 | 58 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | PG | 7/Lug 99 | 30 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | AS | 10/Ott 99 | 74 |
| Legacy of Kain: Soul Reaver | AS | 11/Nov 99 | 82 |
| Medievil | CL | 11/Nov 99 | 54 |
| MediEvil 2 | PI | 3/Mar 00 | 78 |
| MediEvil 2 | PG | 5/Mag 00 | 12 |
| Medievil 2 | AS | 7/Lugl 00 | 76 |
| Spec Ops | PP | 1/Gen 01 | 76 |
| Spider-Man | PI | 6/Giu 00 | 66 |
| Spider Man | PG | 10/Ott 00 | 16 |
| T'ai Fu | PI | 1/Gen 99 | 68 |
| T'ai Fu | PG | 3/Mar 99 | 12 |
| Tenchu | PP | 1/Gen 99 | 28 |
| Tenchu 2 | IM | 4/Apr 00 | 56 |
| Tenchu 2 | PI | 9/Sett 00 | 60 |
| Tenchu 2 | PP | 11/Nov 00 | 42 |
| Terracon | PI | 7/Lugl 00 | 64 |
| The Grinch | PP | 1/Gen 01 | 59 |
| 007 Tomorrow Never Dies | PI | 6/Giu 99 | 60 |
| 007 Tomorrow Never Dies | PP | 1/Gen 00 | 12 |
| **Giochi di ruolo** | | | |
| Alundra 2 | PP | 7/Lugl 00 | 42 |
| Blaze & Blade | PP | 6/Giu 99 | 39 |
| Dragon Valor | PP | 10/Ott 00 | 38 |
| Final Fantasy VIII | ART | 2/Feb 99 | 64 |
| Final Fantasy VII | CL | 9/Sett 99 | 56 |
| Final Fantasy VIII | PS | 10/Ott 99 | 40 |
| Final Fantasy VIII | AS | 12/Dic 99 | 76 |
| Final Fantasy VIII | AS | 1/Gen 00 | 76 |
| Final Fantasy Anthology | IM | 4/Apr 00 | 65 |
| Final Fantasy IX | IM | 10/Ott 00 | 56 |
| Final Fantasy IX | PS | 1/Gen 01 | 51 |
| Grandia | PP | 9/Sett 00 | 48 |
| Grandstream Saga | PP | 5/Mag 99 | 50 |
| Guardian's Crusade | PI | 4/Apr 99 | 51 |
| Guardian's Crusade | PP | 5/Mag 99 | 52 |
| Jade Cocoon: story of the Tamamayu | PI | 10/Ott 99 | 64 |
| Koudelka | PP | 10/Ott 00 | 40 |
| Legend of Dragoon | PI | 11/Nov 00 | 64 |
| Legend of Dragoon | PP | 1/Gen 01 | 24 |
| Legend of Legaia | PI | 4/Apr 99 | 49 |
| Legend of Legaia | PP | 7/Lugl 00 | 38 |
| Monkey Hero | PI | 4/Apr 99 | 59 |
| Saga Frontier 2 | PP | 6/Giu 00 | 36 |
| Shadow Madness | IM | 8/Ago 99 | 68 |
| Shadow Madness | PP | 2/Feb 00 | 45 |
| Star Ocean | PP | 1/Gen 00 | 68 |
| Suikoden 2 | PP | 11/Nov/00 | 52 |
| Vandal Hearts | PP | 8/Ago 00 | 42 |
| Xenogears | IM | 6/Giu 99 | 66 |
| **Picchiaduro** | | | |
| Bloodlines | PP | 4/Apr 99 | 34 |
| Bloody Roar 2 | IM | 5/Mag 99 | 72 |
| Boombots | PP | 5/Mag 00 | 56 |
| Capcom Generations | PP | 11/Nov 99 | 32 |
| Darkstalkers 3 | PP | 5/Mag 99 | 46 |
| Dead or Alive 2 | PS2 | 12/Dic 00 | 50 |
| Destrega | PP | 6/Giu 99 | 46 |
| Ehrgeiz | IM | 3/Mar 99 | 71 |
| Ehrgeiz | PP | 5/Mag 00 | 38 |
| Evil Zone | PG | 6/Giu 99 | 24 |
| Evil Zone | AS | 7/Lug 99 | 84 |
| Fatal Fury Wild Ambition | IM | 9/Sett 99 | 64 |
| Fighter Maker | IM | 9/Sett 99 | 62 |
| Gekido | PG | 5/Mag 00 | 24 |
| Jackie Chan | PG | 5/Mag 00 | 20 |
| Jo Jo' Bizarre Adventure | PP | 4/Apr 00 | 55 |
| Kensei: Sacred Fist | IM | 5/Mag 99 | 64 |
| King of Fighters 98 | IM | 6/Giu 99 | 72 |
| Legend | PI | 2/Feb 99 | 70 |
| Marvel Super Heroes v/s Street Fighter | PP | 6/Giu 99 | 40 |
| Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes | PP | 2/Feb 00 | 51 |
| Psychic Force 2 | PP | 6/Giu 00 | 57 |
| Rival Schools | PP | 2/Feb 99 | 25 |
| Rival School 2 | IM | 11/Nov 99 | 58 |
| Shaolin | PP | 3/Mar 00 | 68 |
| Soul Blade | CL | 3/Mar 99 | 68 |
| Star Wars - Jedi Power Battles | PP | 6/Giu 00 | 34 |
| Street Fighter Alpha 3 | IM | 4/Apr 99 | 72 |
| Street Fighter Alpha Ex 2 | PI | 4/Apr 00 | 66 |
| Street Fighter ex Plus 2 | PP | 12/Dic 00 | 30 |
| Tekken 3 | AS | 1/Gen 99 | 84 |
| Tekken Tag Tournament | PS2 | 12/Dic 00 | 40 |
| Toshinden Subaru | IM | 1/Gen 00 | 69 |
| Toshinden 4 | PP | 10/Ott 00 | 52 |
| Warpath Jurassic Park | PP | 2/Feb 00 | 54 |
| WCW/NWO Thunder | PP | 3/Mar 99 | 36 |
| Wu Tang: Taste the Pain | PG | 12/Dic 99 | 18 |
| X Men: Mutant Academy | PI | 6/Giu 00 | 73 |
| X-Men Mutant Academy | PP | 9/Sett 00 | 40 |

## Platform

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| A Bug's Life | PP | 3/Mar 99 | 30 |
| Bugs Bunny L.I.T. | PI | 6/Giu 99 | 61 |
| Bugs Bunny | PP | 7/Lug 99 | 38 |
| Bugs & Taz | PP | 11/Nov 00 | 48 |
| Buster and the Beanstalk | PP | 10/Ott 99 | 54 |
| Crash Bandicoot W. | PG | 2/Feb 99 | 30 |
| Crash Bandicoot W. | PI | 1/Gen 99 | 67 |
| Crash Bandicoot 2 | CL | 5/Mag 99 | 74 |
| Crash Bandicoot Warped | CL | 8/Ago 00 | 58 |
| Crash Bash | PI | 11/Nov 00 | 62 |
| Croc 2 | PI | 4/Apr 99 | 56 |
| Croc 2 | PG | 8/Ago 99 | 22 |
| Gex: Deep Cover Gecko | PP | 4/Apr 99 | 42 |
| Hugo | PP | 2/Feb 99 | 62 |
| I puffi | PP | 1/Gen 00 | 42 |
| Jumping Flash 3 | IM | 6/Giu 00 | 60 |
| Oddworld: Abe's Ex. | PG | 2/Feb 99 | 14 |
| Pacman World | PP | 1/Gen 00 | 52 |
| Pandemonium 2 | CL | 2/Feb 99 | 74 |
| Rayman 2 | PI | 9/Sett 00 | 62 |
| Rayman 2 | PG | 10/Ott 00 | 28 |
| Rayman 2 | AS | 11/Nov 00 | 80 |
| Rayman 2 | AS | 12/Dic 00 | 90 |
| Rugrats | PP | 3/Mar 99 | 60 |
| Spyro 2: Gateway to Glimmer | PG | 12/Dic 99 | 34 |
| Spyro 2 | CL | 5/Mag 00 | 68 |
| Spyro 3 | PG | 11/Nov 00 | 16 |
| Tarzan | PG | 8/Ago 99 | 30 |
| Tarzan | CL | 12/Dic 00 | 70 |
| Tomba 2 | PP | 5/Mag 00 | 59 |
| Wild 9 | PP | 1/Gen 99 | 22 |
| 40 Winks | PI | 8/Ago 99 | 75 |



## Puzzle

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Bust - a - Move 99 | IM | 7/Lug 99 | 73 |
| Devil Dice | PP | 3/Mar 99 | 61 |
| Fantavision | PS2 | 12/Dic 00 | 48 |
| Incredible Crisis | PP | 12/Dic 00 | 32 |
| Kurushi Final | PP | 9/Sett 99 | 41 |
| Live Wire! | PP | 6/Giu 99 | 37 |
| Next Tetris | PP | 2/Feb 00 | 59 |
| Puchi Carat | PP | 3/Mar 00 | 69 |
| Puyo Puyo | IM | 6/Giu 00 | 61 |
| Spin Jam | PP | 7/Lugl 00 | 55 |
| Yoyo's Puzzle Park | PP | 6/Giu 99 | 38 |

## Racing

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Action Man | PP | 2/Feb 00 | 58 |
| Bomberman Race | PP | 1/Gen 00 | 65 |
| C3 Racing | PS | 2/Feb 99 | 42 |
| Carmageddon 2 | ART | 2/Feb 99 | 66 |
| Carmageddon 2 | PI | 4/Apr 99 | 54 |
| Carmageddon | PS | 5/Mag 99 | 10 |
| Carmageddon | PP | 12/Dic 99 | 58 |
| Championship Motocross | PI | 11/Nov 99 | 66 |
| Chocobo Racing | IM | 9/Sett 99 | 60 |
| Colin McRae Rally | CL | 8/Ago 99 | 64 |
| Colin McRae 2 | PI | 3/Mar 00 | 76 |
| Colin McRae Rally 2 | PG | 7/Lugl 00 | 22 |
| Crash Team Racing | PI | 10/Ott 99 | 66 |
| Crash Team Racing | PG | 12/Dic 99 | 38 |
| Demolition Racer | PP | 1/Gen 00 | 54 |
| Destruction Derby Raw | PI | 6/Giu 00 | 71 |
| Destruction Derby Raw | PG | 7/Lugl 00 | 18 |
| Driver | PI | 5/Mag 99 | 56 |
| Driver | PG | 7/Lug 99 | 20 |
| Driver 2 | PG | 11/Nov 00 | 32 |
| Driver | CL | 1/Gen 01 | 72 |
| Formula 1 '98 | PP | 1/Gen 99 | 52 |
| Formula One '99 | PS | 8/Ago 99 | 14 |
| Formula One '99 | PI | 10/Ott 99 | 68 |
| Formula One '99 | PG | 12/Dic 99 | 12 |
| Formula One 2000 | PP | 11/Nov 00 | 36 |
| F1 Championship Season 2000 | PS2 | 12/Dic 00 | 58 |
| F1 2000 | PG | 4/Apr 00 | 36 |
| F1 2000 | PI | 10/Ott 00 | 62 |
| F1 Racing Championship | PS2 | 12/Dic 00 | 59 |
| F1 World GP | PP | 2/Feb 00 | 30 |
| Gran Turismo 2 | PI | 6/Giu 99 | 56 |
| Gran Turismo | CL | 7/Lug 99 | 62 |
| GTA 2 | PG | 1/Gen 00 | 30 |
| Gran Turismo 2 | PG | 2/Feb 00 | 12 |
| Gran Turismo 2 | PS | 3/Mar 00 | 39 |
| Hydro Thunder | PP | 5/Mag 00 | 63 |
| Honda Castrol | PP | 5/Mag 99 | 44 |
| Hot Wheels Turbo Racing | PP | 12/Dic 99 | 63 |
| Jet Moto 3 | IM | 8/Ago 00 | 60 |
| Killer Loop | PG | 1/Gen 00 | 26 |
| Lego Racers | PP | 4/Apr 00 | 53 |
| Le Mans 24 Hours | PI | 11/Nov 99 | 68 |
| Le 24 ore di Le Mans | PG | 2/Feb 00 | 22 |
| Looney Tunes Racing | PP | 1/Gen 01 | 60 |
| Magical Racing Tou | PP | 12/Dic 00 | 64 |
| Micro Maniacs | PG | 5/Mag 00 | 28 |
| Mille Miglia | PG | 12/Dic 00 | 20 |
| Mobil 1 Rally Championship | PP | 4/Apr 00 | 42 |
| Monaco GP 2 | PI | 3/Mar 99 | 65 |
| Monaco GP 2 | PG | 4/Apr 99 | 16 |
| Moto Racer 2 | PS | 2/Feb 99 | 51 |
| Moto Racer WT | PI | 8/Ago 00 | 63 |
| Moto Racer World Tour | IM | 11/Nov 00 | 58 |
| MTV: Quad Power Racing | PP | 12/Dic 00 | 33 |
| Muppet Race Mania | PP | 6/Giu 00 | 55 |
| Nascar 99 | PS | 2/Feb 99 | 45 |
| Nascar 2000 | PP | 2/Feb 00 | 46 |
| Nascar 2001 | PP | 1/Gen 01 | 63 |
| Nascar Rumble | PP | 9/Sett 00 | 47 |
| Need for Speed 4 | PG | 5/Mag 99 | 36 |
| Need for Speed: Road Challenge | AS | 7/Lug 99 | 80 |
| Need For Speed: Porsche 2000 | PG | 6/Giu 00 | 20 |
| N-Gen | PI | 5/Mag 00 | 72 |
| N-Gen | PG | 7/Lugl 00 | 30 |
| 4x4 World Trophy | PP | 5/Mag 00 | 60 |
| Racing Lagoon | IM | 8/Ago 99 | 72 |
| Rally Cross 2 | PP | 3/Mar 99 | 20 |
| Rally de Europe | IM | 10/Ott 00 | 60 |
| Rally Masters | PP | 6/Giu 00 | 40 |
| RC De Go | PP | 12/Dic 00 | 62 |
| Re-Volt | PI | 9/Sett 99 | 68 |
| Re-Volt | PG | 10/Ott 99 | 20 |
| Ridge Racer Type 4 | PS | 2/Feb 99 | 54 |
| Ridge Racer Type 4 | PG | 5/Mag 99 | 28 |
| Ridge Racer Type 4 | CL | 3/Mar 00 | 72 |
| Ridge Racer V | PS2 | 12/Dic 00 | 52 |
| Road Challenge | AS | 7/Lug 99 | 80 |
| Roadrash Jailbreak | PP | 5/Mag 00 | 52 |
| Roadsters | PP | 2/Feb 00 | 62 |
| Rollcage | PG | 2/Feb 99 | 26 |
| Rollcage | PG | 3/Mar 00 | 18 |
| Runabout 2 | IM | 4/Apr 00 | 58 |
| SCARS | PS | 2/Feb 99 | 52 |
| Sled Storm | PP | 11/Nov 99 | 28 |
| Speed Freaks | PI | 5/Mag 99 | 61 |
| Speed Freaks | PP | 9/Sett 99 | 38 |
| Sports Car GT | PP | 5/Mag 99 | 34 |
| Superbike 2000 | PP | 5/Mag 00 | 61 |
| Test Drive 4x4 | PS | 2/Feb 99 | 46 |
| Test Drive 5 | PS | 2/Feb 99 | 53 |
| Test Drive 6 | PP | 10/Ott 00 | 50 |
| Test Drive Off Road 3 | IM | 4/Apr 00 | 64 |
| The Dukes of Hazzard | IM | 2/Feb 00 | 73 |
| Toca 2 | PP | 1/Gen 99 | 58 |
| Toca 2 | PS | 2/Feb 99 | 36 |
| TOCA World Touring Cars | PP | 10/Ott 00 | 32 |
| 360° | PP | 8/Ago 99 | 60 |
| Twisted Metal 4 | PP | 6/Giu 00 | 38 |
| 24 Ore di Le Mans | PG | 2/Feb 00 | 22 |
| V Rally 2 | PI | 4/Apr 99 | 50 |
| V Rally 2 | PI | 6/Giu 99 | 48 |
| V Rally 2 | PG | 7/Lug 99 | 34 |
| Wacky Races | PP | 10/Ott 00 | 48 |
| Wipeout 2097 | CL | 1/Gen 99 | 72 |
| Wip3out | PS | 8/Ago 99 | 17 |
| Wip3out | PG | 9/Sett 99 | 16 |
| Wip3out | PS | 10/Ott 99 | 36 |
| Wip3out Special Edition | PP | 7/Lugl 00 | 34 |





## Simulazione sportiva

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Actua Soccer 3 | PS | 1/Gen 99 | 41 |
| Adidas Power Soccer | PS | 1/Gen 99 | 44 |
| Alexis Lalas International Soccer | IM | 7/Lug 99 | 69 |
| All Star Tennis 99 | PP | 1/Gen 99 | 56 |
| All Star Tennis 2000 | PP | 12/Dic 00 | 65 |
| Anna Kournikova's Smash Court Tennis | PI | 5/Mag 99 | 58 |
| Anna Kournikova's Smash Court Tennis | PP | 6/Giu 99 | 44 |
| Arena Football | PP | 9/Sett 00 | 54 |
| Barbie Supersport | PP | 7/Lugl 00 | 47 |
| Big Air | PP | 5/Mag 99 | 22 |
| Bomba 98 | PS | 1/Gen 99 | 45 |
| Brunswick Circuit Pro B. | PP | 2/Feb 99 | 61 |
| Brunswick 2 | PP | 8/Ago 00 | 56 |
| Calcio Manager 2000 | PP | 5/Mag 00 | 62 |
| Calcetto - Puma Street Soccer | PP | 5/Mag 99 | 48 |
| Chris Kamara Street Soccer | PP | 12/Dic 00 | 34 |
| Cool Boarders 3 | PP | 1/Gen 99 | 18 |
| Cool Boarders 4 | PI | 12/Dic 99 | 71 |
| Cool Boarders 4 | PG | 3/Mar 00 | 22 |
| Cyber Tiger | PP | 3/Mar 00 | 66 |
| Dave Mirra Freestyle BMX | PP | 12/Dic 00 | 67 |
| Downhill Mountain Biking | PP | 1/Gen 00 | 44 |
| Euro 2000 | PG | 6/Giu 00 | 26 |
| European Super League | PI | 12/Dic 00 | 72 |
| Everybody's Golf 2 | IM | 2/Feb 00 | 72 |
| Everybody Golf 2 | PP | 6/Giu 00 | 51 |
| FA Manager | PP | 8/Ago 99 | 38 |
| F.A Premier League Football Manager 2000 | PP | 2/Feb 00 | 42 |
| F.A. Premier League Stars | PP | 11/Nov 99 | 24 |
| FA Premier League Stars | PP | 11/Nov 00 | 40 |
| Fifa 99 | PS | 1/Gen 99 | 34 |
| Fifa 99 | AS | 3/Mar 99 | 74 |
| Fifa Road to W. Cup 98 | PS | 1/Gen 99 | 44 |
| FIFA 2000 | PG | 11/Nov 99 | 46 |
| FIFA 2001 | PG | 11/Nov 00 | 24 |
| FIFA 2001 | PS2 | 12/Dic 00 | 46 |
| FIFA 2001 | AS | 12/Dic 00 | 86 |
| Grind Session | PI | 7/Lugl 00 | 60 |
| Grind Session | PG | 10/Ott 00 | 20 |
| Hardcore Revolution | PP | 8/Ago 00 | 54 |
| International Track & Field | PP | 3/Mar 00 | 62 |
| ISS Pro Evolution | PG | 4/Apr 00 | 24 |
| ISS Pro 98 | PS | 1/Gen 99 | 40 |
| Jerry Lopez Surf | PP | 9/Sett 00 | 42 |
| Jimmy White's 2 | PP | 7/Lugl 00 | 52 |
| Knockout Kings 99 | PP | 2/Feb 99 | 12 |
| Knock Out Kings 2000 | PP | 2/Feb 00 | 36 |
| Libero Grande | PS | 1/Gen 99 | 43 |
| LMA Manager | PI | 12/Dic 99 | 70 |
| LMA Manager | PP | 5/Mag 00 | 34 |
| Madden 2000 | PP | 11/Nov 99 | 30 |
| Matt Hoffman BMX | PI | 11/Nov 00 | 65 |
| Michael Owen's WLS 99 | PS | 1/Gen 99 | 42 |
| Mike Tyson Boxing | PP | 12/Dic 00 | 28 |
| MTV Skateboarding | PP | 1/Gen 01 | 64 |
| MTVSports | PP | 1/Gen 00 | 60 |
| NBA Basketball 2000 | PP | 12/Dic 99 | 60 |
| NBA 2001 | PP | 11/Nov 00 | 50 |
| NBA Live 99 | PP | 1/Gen 99 | 30 |
| NBA Live 2000 | PP | 2/Feb 00 | 52 |
| NBA Pro '99 | PI | 7/Lug 99 | 54 |
| NBA Pro 99 | PP | 2/Feb 00 | 34 |
| NBA Showtime | PP | 2/Feb 00 | 44 |
| NFL Blitz 2000 | PP | 1/Gen 00 | 63 |
| NHL Blades of Steel 2000 | PP | 6/Giu 00 | 54 |
| NHL Championship 2000 | PP | 1/Gen 00 | 64 |
| NHL 2001 | PP | 11/Nov 00 | 56 |
| NHL 2001 | PS2 | 12/Dic 00 | 49 |
| NHL Face Off 99 | PP | 3/Mar 99 | 59 |
| NHL FaceOff 2000 | PP | 2/Feb 00 | 67 |
| NHL Rock The Rink | PP | 6/Giu 00 | 53 |
| No Fear: Downhill Mountain Biking | PI | 5/Mag 99 | 54 |
| No Fear: Downhill Mountain Biking | PP | 1/Gen 00 | 44 |
| Player Manager 99 | PP | 9/Sett 99 | 30 |
| Premier Manager 99 | PP | 3/Mar 99 | 38 |



| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Premier Manager 2000 | PP | 5/Mag 00 | 46 |
| Prince Naseem Boxing | PI | 5/Mag 99 | 59 |
| Pro 18 World Golf Tour | PI | 2/Feb 99 | 72 |
| Pro Boarder | PP | 4/Apr 99 | 38 |
| Ready 2 Rumble | PP | 11/Nov 99 | 26 |
| Ready 2 Rumble Round 2 | PS2 | 12/Dic 00 | 44 |
| Ronaldo V-Football | PI | 4/Apr 00 | 72 |
| Ronaldo V-Football | PI | 5/Mag 00 | 71 |
| Ronaldo V-Football | PP | 6/Giu 00 | 44 |
| Rushdown | PP | 1/Gen 99 | 59 |
| Sensible Soccer | PP | 3/Mar 99 | 39 |
| Sydney 2000 | PG | 9/Sett 00 | 30 |
| Speedball 2100 | PI | 7/Lugl 00 | 65 |
| Street Skater | PP | 5/Mag 99 | 42 |
| Street Skater 2 | PI | 4/Apr 00 | 70 |
| Street Skater 2 | PG | 6/Giu 00 | 30 |
| Supercross 2000 | PP | 2/Feb 00 | 57 |
| Tele+ Premier | | | |
| Manager 2000 | PP | 5/Mag 00 | 62 |
| This Is Football | PS | 8/Ago 99 | 20 |
| This Is Football | PG | 11/Nov 99 | 18 |
| This Is Football | CL | 6/Giu 00 | 64 |
| This is Football 2000 | PP | 11/Nov 00 | 54 |
| Thrasher: | | | |
| skate and destroy | PP | 2/Feb 00 | 32 |
| Tiger Woods 99 | PP | 5/Mag 99 | 51 |
| Tony Hawk's | | | |
| Skateboarding | PG | 12/Dic 99 | 42 |
| Tony Hawk's | | | |
| Sketeboarding | AS | 4/Apr 00 | 90 |
| Tony Hawk's | | | |
| Pro Skater 2 | PI | 6/Giu 00 | 68 |
| Tony Hawk's 2 | PG | 11/Nov 00 | 28 |
| Trick'n Snowboarding | PI | 11/Nov 99 | 67 |
| Uefa Champions League | PP | 5/Mag 99 | 40 |
| UEFA Champions | | | |
| League 2000 | PP | 5/Mag 00 | 44 |
| UEFA Striker | PI | 10/Ott 99 | 60 |
| UEFA Striker | PG | 1/Gen 00 | 20 |
| Winning Eleven 4 | IM | 11/Nov 99 | 60 |
| V Ball | PP | 8/Ago 99 | 40 |
| V-Beach Volley | PP | 11/Nov 00 | 47 |
| Victory Boxing 2 | PP | 2/Feb 99 | 12 |
| Victory Boxing 3 | PI | 4/Apr 00 | 67 |
| Victory Boxing 3 | PP | 7/Lugl 00 | 56 |
| Viva Football | PP | 4/Apr 99 | 46 |
| WCW Mayhem | PP | 2/Feb 00 | 60 |
| Winning Eleven 98/99 | IM | 3/Mar 99 | 70 |
| Winning Eleven 2000 | IM | 10/Ott 00 | 54 |
| WWF Attitude | PP | 10/Ott 99 | 32 |
| WWF Smackdown | PI | 4/Apr 00 | 68 |
| WWF Smackdown 2 | PP | 1/Gen 01 | 77 |
| WWF Warzone | CL | 1/Gen 00 | 66 |

## Simulazioni varie

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Beatmania | PP | 9/Sett 00 | 52 |
| Bust a Groove | PP | 2/Feb 99 | 20 |
| Caesar's Palace II | PP | 2/Feb 99 | 58 |
| Colony Wars Vendetta | PP | 1/Gen 99 | 60 |
| Dance! Dance! Dance! | IM | 5/Mag 99 | 70 |
| Densha De Go 2! | IM | 6/Giu 99 | 73 |
| Dodgem Arena | PP | 2/Feb 99 | 18 |
| Dolphin's Dream | PP | 6/Giu 99 | 34 |
| Eagle One | PP | 3/Mar 00 | 36 |
| Grand Theft Auto | CL | 4/Apr 99 | 74 |
| Midnight in Las Vegas | PP | 5/Mag 00 | 58 |
| Music | PP | 2/Feb 99 | 63 |
| Pepsi Man | IM | 7/Lug 99 | 70 |
| Plane Crazy | PI | 7/Lug 99 | 56 |
| Pro-Pinball: Big Race USA | PP | 3/Mar 99 | 37 |
| RC Stuntcopter | PG | 9/Sett 99 | 22 |
| Smuggler's Run | PS2 | 12/Dic 00 | 56 |
| Stealth Patrol | | | |
| Spec Ops II | PP | 5/Mag 00 | 40 |
| Streak | PP | 3/Mar 99 | 40 |
| Theme Park World | PP | 4/Apr 00 | 40 |
| Um Jammer Lammy | PI | 4/Apr 99 | 52 |
| Um Jammer Lammy | PP | 9/Sett 99 | 28 |
| Vib Ribbon | PI | 7/Lugl 00 | 62 |
| Vib Ribbon | PP | 8/Ago 00 | 52 |

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Wing Over 2 | PI | 5/Mag 99 | 62 |
| Wing Over 2 | PP | 6/Giu 99 | 36 |
| Worms Pinball | PP | 2/Feb 00 | 65 |

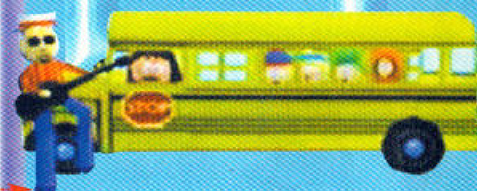
## Sparatutto

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Ace Combat 3 | PI | 7/Lug 99 | 55 |
| Ace Combat 3 | PP | 3/Mar 00 | 34 |
| Alien Resurrection | PP | 10/Ott 00 | 36 |
| Apocalypse | PG | 1/Gen 99 | 8 |
| Apocalypse | AS | 4/Apr 99 | 80 |
| Armorines | PP | 8/Ago 00 | 40 |
| Army Men | | | |
| Operation Meltdown | PP | 6/Giu 00 | 46 |
| Battle Tanx | PP | 5/Mag 00 | 57 |
| Bio Hazard Gun Survivor | IM | 4/Apr 00 | 60 |
| B-Movie | PP | 3/Mar 99 | 41 |
| Colony Wars 4 | PP | 3/Mar 00 | 64 |
| Duke Nukem: Time to Kill | AS | 1/Gen 99 | 90 |
| Duke Nukem: Time to Kill | PP | 1/Gen 99 | 26 |
| Duke Nukem | | | |
| Land of Babies | PG | 12/Dic 00 | 16 |
| Ghoul Panic | PP | 4/apr 00 | 54 |
| G Police 2 | PI | 4/Apr 99 | 58 |
| G Police | CL | 6/Giu 99 | 74 |
| G Police 2 | PP | 8/Ago 99 | 34 |
| Grudge Warriors | PP | 7/Lugl 00 | 57 |
| Medal of Honor | PG | 2/Feb 00 | 18 |
| Medal of Honor 2 | PP | 1/Gen 01 | 32 |
| Mighty Hits Special | PP | 3/Mar 00 | 71 |
| Millennium Soldier | | | |
| Expendable | PP | 2/Feb 00 | 40 |
| Missile Command | PP | 7/Lugl 00 | 53 |
| Omega Boost | PI | 7/Lug 99 | 58 |
| Omega Boost | PG | 8/Ago 99 | 26 |
| Point Blank 2 | PI | 6/Giu 99 | 59 |
| Point Blank 2 | PP | 10/Ott 99 | 28 |
| Quake 2 | PI | 1/Gen 99 | 64 |
| Quake 2 | PG | 11/Nov 99 | 12 |
| Retro Force | PI | 2/Feb 99 | 69 |
| Retro Force | PP | 3/Mar 99 | 35 |
| Rescue Shot | PP | 7/Lugl 00 | 48 |
| Resident Evil Survivor | PP | 7/Lugl 00 | 50 |
| R-Type Delta | PP | 3/Mar 99 | 32 |
| Shadow Gunner | PP | 2/Feb 99 | 24 |
| Silent Bomber | PI | 4/apr 00 | 74 |
| Silent Bomber | PP | 8/Ago 00 | 36 |
| South Park | PP | 9/Sett 99 | 40 |
| Space Debris | PP | 2/Feb 00 | 64 |
| Space Invaders | PP | 2/Feb 00 | 56 |
| Star Ixiom | PP | 6/Giu 00 | 52 |
| Star Trek: Invasion | PI | 6/Giu 00 | 72 |
| Super Dimension | | | |
| Star Trek Invasion | PG | 9/Sett 00 | 26 |
| Super Dimension | | | |
| Fortress Macross | IM | 10/Ott 99 | 55 |
| Terracon | PP | 10/Ott 00 | 47 |
| Tiny Tank | PI | 8/Ago 99 | 76 |
| V2000 | PP | 2/Feb 99 | 59 |
| Vigilante 8 | PP | 3/Mar 00 | 32 |
| Virus | PP | 8/Ago 99 | 58 |
| War of the Worlds | PI | 9/Sett 99 | 67 |
| World Distruction League | PP | 1/Gen 01 | 62 |

## Strategici

| Titolo | Articolo | Numero | Pag. |
|---|---|---|---|
| Asterix | PP | 4/Apr 99 | 30 |
| Civilization 2 | PP | 4/Apr 99 | 48 |
| Constructor | PP | 1/Gen 99 | 63 |
| Front Mission 3 | PG | 8/Ago 00 | 24 |
| Global Domination | PP | 7/Lug 99 | 40 |
| Hogs of War | PG | 9/Sett 00 | 20 |
| Kagero Deception 2 | PP | 9/Sett 99 | 34 |
| KKND: Krossfire | PG | 6/Giu 99 | 18 |
| Master of Monsters | IM | 8/Ago 99 | 70 |
| Monster Rancher 2 | IM | 1/Gen 00 | 70 |
| Populous: the beginning | PI | 3/Mar 99 | 63 |
| Populous: the beginning | PP | 4/Apr 99 | 28 |
| Railroad Tycoon 2 | PP | 5/Mag 00 | 32 |
| Team Buddies | PI | 8/Ago 00 | 64 |
| Theme Park World | PI | 8/Ago 99 | 12 |
| Warzone 2100 | PG | 5/Mag 99 | 18 |







### Legenda

- **AS** = Area Soluzioni
- **CL** = Classic
- **PG** = Planet Game
- **PI** = Prima Impressione
- **PP** = Prova Planet
- **PS** = Planet Special
- **PS2** = Planet PS2
- **IM** = Importazione